

THE TERMINATOR™



for M/S & M/S II (8 bit)

SEGA™





terminator

contents

english	1 - 5
deutsch	6 - 10
français	11 - 15
italiano	16 - 20
nederlands	21 - 25
español	26 - 30
svenska	31 - 35
suomi	36 - 40

SEGATM

ENGLISH•

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM / MASTER SYSTEM II.

For Proper Usage

- (1) Do not immerse in water!
- (2) Do not bend!
- (3) Do not subject to any violent impact!
- (4) Do not expose to direct sunlight!
- (5) Do not damage or disfigure!
- (6) Do not place near any high temperature source!
- (7) Do not expose to thinner, benzine, etc!.

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures of images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor on the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Sega Master System II (Fig. 1) as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Ensure the Power Switch is OFF. Then insert the TERMINATOR Cartridge, its label facing towards you, into the System and press it down firmly.
3. Turn the power switch ON. After a few seconds, the Sega Screen will appear. When the TERMINATOR Title Screen is shown you are ready to play TERMINATOR!

IMPORTANT: If the Sega Screen doesn't appear, turn the Power Switch OFF. Ensure your System is set up correctly and the Cartridge is properly inserted. Then turn the Power Switch ON again. Always ensure the Power Switch is turned OFF before inserting or removing the Sega Cartridge.

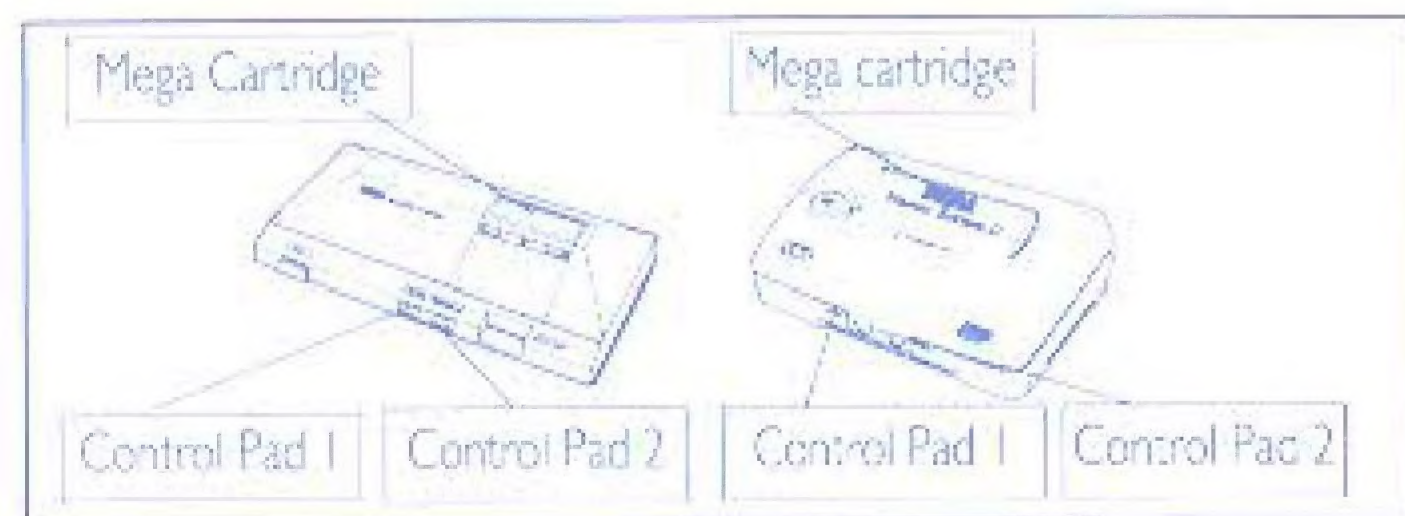


Fig. 1: the SEGA MASTER SYSTEM and MASTER SYSTEM II

AVOID TERMINATION!

Kyle Reese, a lone warrior from the future, returns to the past to protect the one woman who holds the key to the survival of the human race. Together they must face not only everything Los Angeles has to throw at them but also the terrifying might of a cyborg known as the TERMINATOR... who will stop at nothing to kill them both.

Take control of Kyle Reese and the future of mankind in this thrilling adaptation of the silver screen smash, TERMINATOR.

Playing Terminator

TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad (Fig. 2).

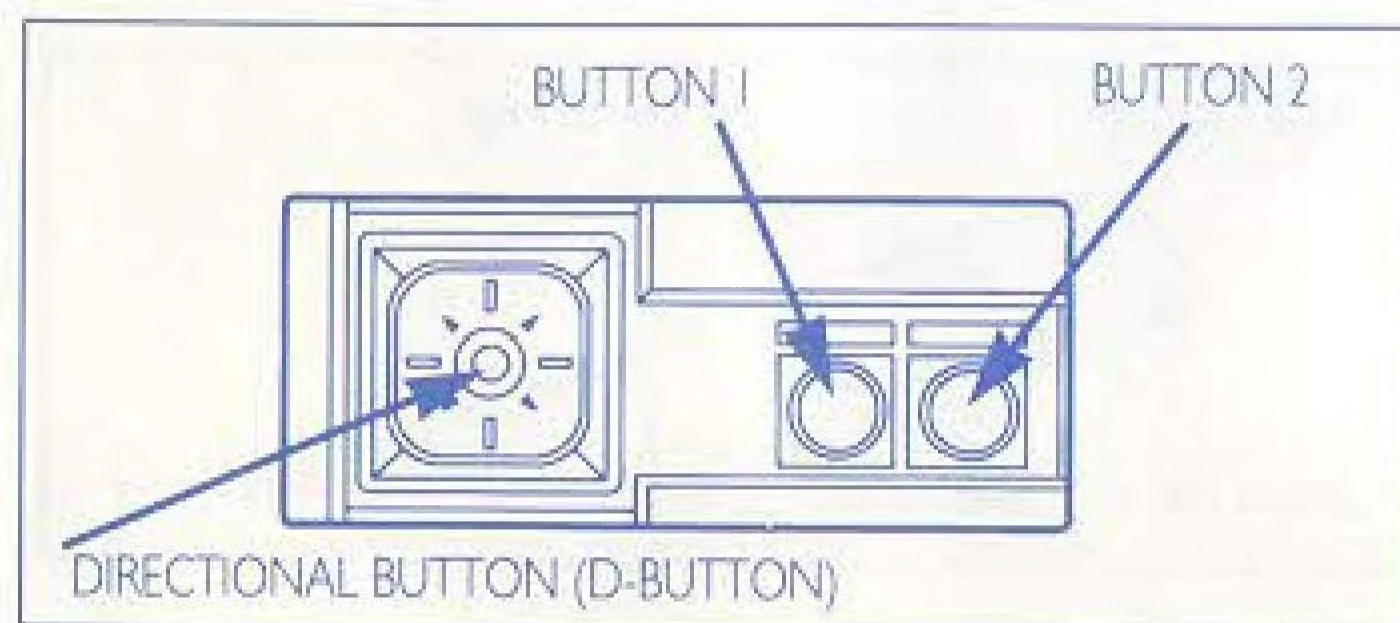


Fig. 2: THE SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.

STARTING PLAY

After the Sega Screen and the Virgin Games and Probe Software Credits have been shown, you will be presented with the TERMINATOR Title Screen. This is followed by an Introductory Sequence providing background information for Reese's encounter with the TERMINATOR.

Press Button 1 at any time to begin play.

CONTROLLING KYLE REESE

Press the D-Button left or right to run left or right.

Press the D-Button down to crouch.

Press the D-Button up or down to move up or down a ladder. Note: Reese must be touching the floor before he can climb on or off a ladder.

Press Button 1 to fire the gun in the direction Reese is facing.

Press the D-Button down and press Button 1 to crouch and fire the gun in the direction Reese is facing.

Press Button 1 to throw a grenade in the direction Reese is facing.

Press the D-Button down and press Button 1 to crouch and throw a grenade in the direction Reese is facing.

Press Button 1 to jump straight up.

Press the D-Button and Button 2 to leap gaps and obstacles.

Press the Pause Button the Sega Master System/Master System II during play to freeze the action. Press Button 1 on the Control Pad to resume play.

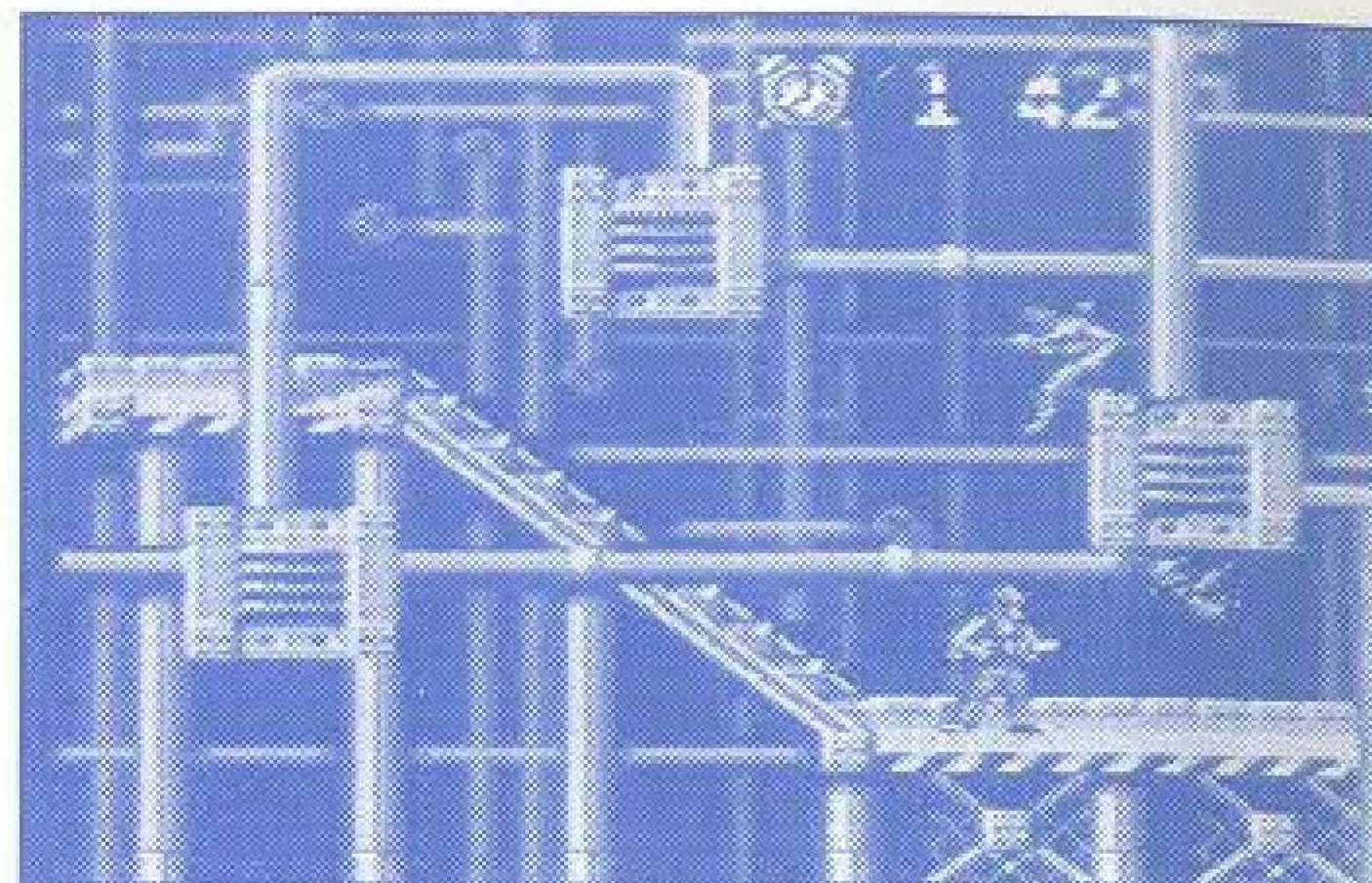
PLAYER'S SCORE

Points are scored by removing enemy characters from play and also by completing a level. Bonus points are awarded for the time taken to complete a level.

REESE'S HEALTH

Reese only has one 'life' which is represented by an energy bar and a percentage. Reese's energy is lost when he is hit by an enemy or its bullet. A dead enemy will sometimes leave

behind an energy booster – pick it up to increase Reese's energy.

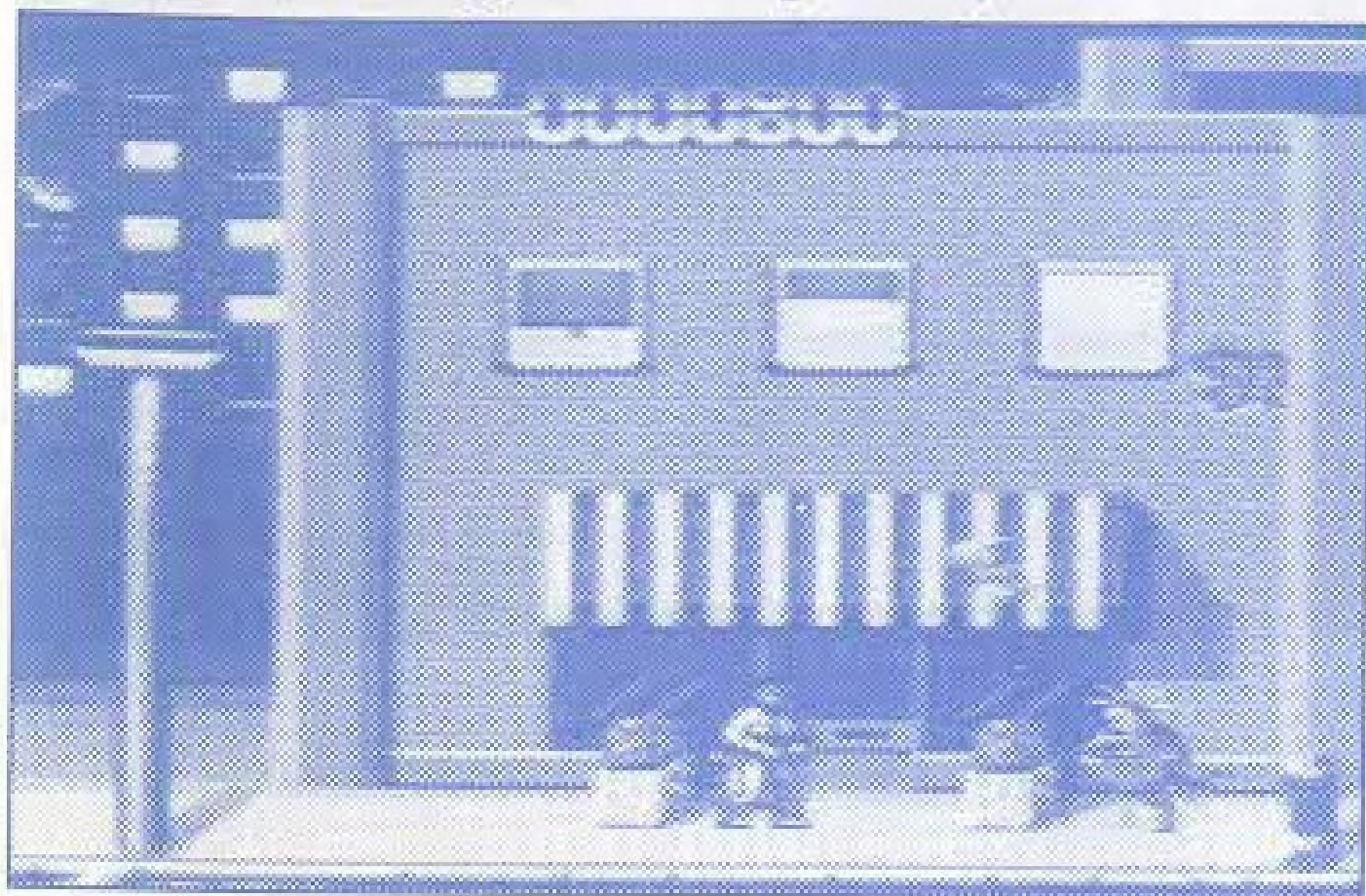


LEVEL ONE: The Future

The story begins in post-holocaust Los Angeles in the year 2029. The Time Displacement Machine on the planet's surface will take Reese back to the year 1984 where he will find Sarah Conner. However, Reese must ensure nothing follows him into the past, which means breaking into Skynet's underground laboratory and locating and destroying the Time Displacement Reactor before returning to the surface to enter the Machine.

Reese will meet deadly Hunter Killers on the land and in the air, and Terminators patrol Skynet's underground laboratory.

Reese has an unlimited supply of grenades to throw at the enemy, but to succeed he needs the Uzi 9mm machine gun which he will find in the laboratory. The Generator is destroyed by locating and activating a nearby bomb.



LEVEL TWO: The City Streets

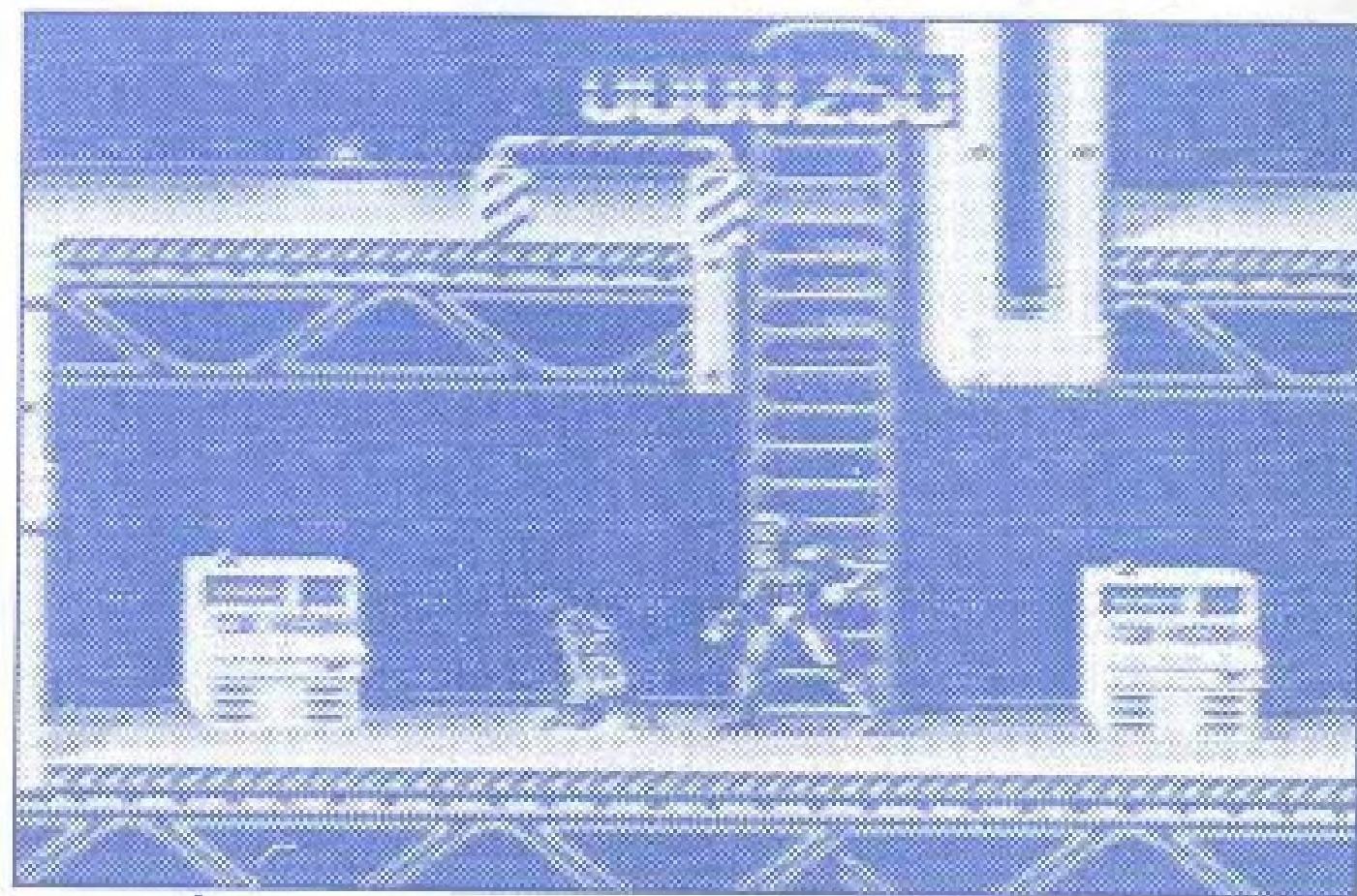
Arriving in Los Angeles, 1984, Reese must fight his way past Punks and Policemen on the city streets to reach the Technoir Bar where Sarah Conner is hiding. When he gets there, Reese must save her from the TERMINATOR.

Reese has no grenades to help him now, only a shotgun which has an unlimited supply of ammunition.



LEVEL THREE: The Police Station

Reese is being held in the Los Angeles Police Department where he must find Sarah Conner before escaping. Watch out for Policemen and, of course, the TERMINATOR.



LEVEL FOUR: The Factory

With the TERMINATOR hot on their heels, Reese and Sarah reach an unoccupied factory. Here they must find a way to destroy the TERMINATOR.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	100000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DOMINIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	MARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAAA
10TH	1000	NEIL

HIGH SCORE TABLE

A record of the top five scores is held until the Sega Master System's Power Switch is turned OFF. Up to three letters can be used to identify scores suitable for the High Score Table.

Press the D-Button left or right to move through the letters.

Press Button 1 to set the letter.

Press Button 2 to exit to the title sequence.

WARRANTY

Virgin Games reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Games makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

DEUTSCH•

Die Behandlung Dieses Moduls

Dieses Modul ist ausschließlich für das Sega Master System/Master System II vorgesehen.

Zur vorschriftsmäßigen Behandlung

- * Nicht mit Wasser in Berührung bringen!
- * Nicht knicken!
- * Keine Gewalt anwenden!
- * Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen!
- * Nicht beschädigen oder verunstalten!
- * Nicht in der Nähe von Hitzequellen aufbewahren!
- * Nicht mit Verdünnern, Benzol etc. in Berührung bringen!
- * Falls naß, vor Gebrauch sorgfältig trocknen.
- * Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem in Seifenwasser getauchten weichen Tuch abreiben.
- * Nach der Benutzung in die Schachtel zurücklegen.
- * Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.

WARNUNG! Für Besitzer von Fernsehgeräten. Standbilder können der Bildröhre oder dem Bildschirm dauerhaften Schaden zufügen. Die häufige oder ausgedehnte Benutzung von Videospielen auf Fernsehern mit großem Bildschirm sollte daher vermieden werden.

Spielstart

Sega Master System/Sega Master System II (Abb. I) einstellen, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben. Control Pad I anschließen.

Achte darauf, daß der Strom **AUSGESCHALTET** ist. Dann das Terminator-Modul mit dem Etikett nach oben in das System einstecken und fest herunterdrücken.

Strom **EINSCHALTEN**. Nach ein paar Sekunden siehst Du den Sega-Bildschirm. Erscheint der Terminator-Titelbildschirm, kann das Spiel losgehen!

WICHTIG! Wenn der Sega-Bildschirm nicht erscheint, schalte den Strom wieder **AUS**. Überprüfe, ob Dein System richtig eingestellt ist und das Modul fest eingesteckt wurde. Schalte dann den Strom wieder **EIN**. Achte darauf, daß Dein Gerät immer **AUSGESCHALTET** ist, bevor Du das Sega-Modul einsteckst oder herausnimmst.

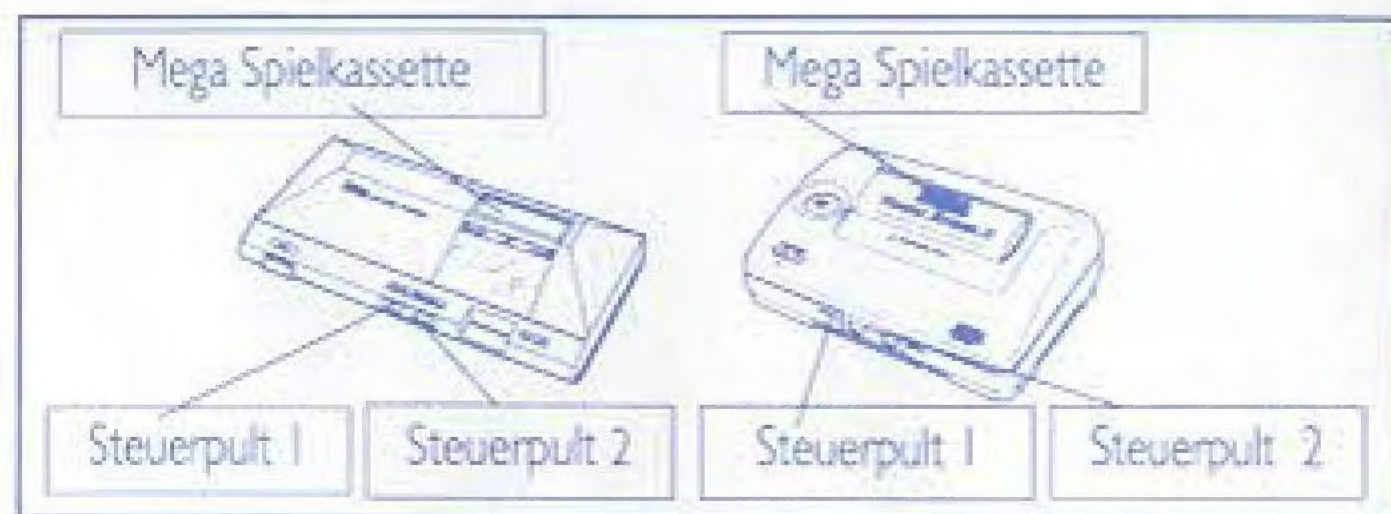


Abb. I: das SEGA MASTER SYSTEM und MASTER SYSTEM II

GEH DEM TERMINATOR AUS DEM WEG!

Kyle Reese, ein einsamer Krieger aus der Zukunft, kehrt in die Vergangenheit zurück, um die Frau zu beschützen, die als einzige den Schlüssel zum Überleben der menschlichen Rasse besitzt. Gemeinsam sehen sie sich nicht nur den Gefahren der Stadt Los Angeles gegenüber, sondern auch der furchtbaren Macht eines Cyborg, der als der Terminator bekannt ist . . . und den nichts daran hindern kann, sie beide zu töten.

Du steuerst Kyle Reese und damit die Zukunft der Menschheit in dieser aufregenden Adaption des Kino-Hits "Der Terminator".

Das Spiel

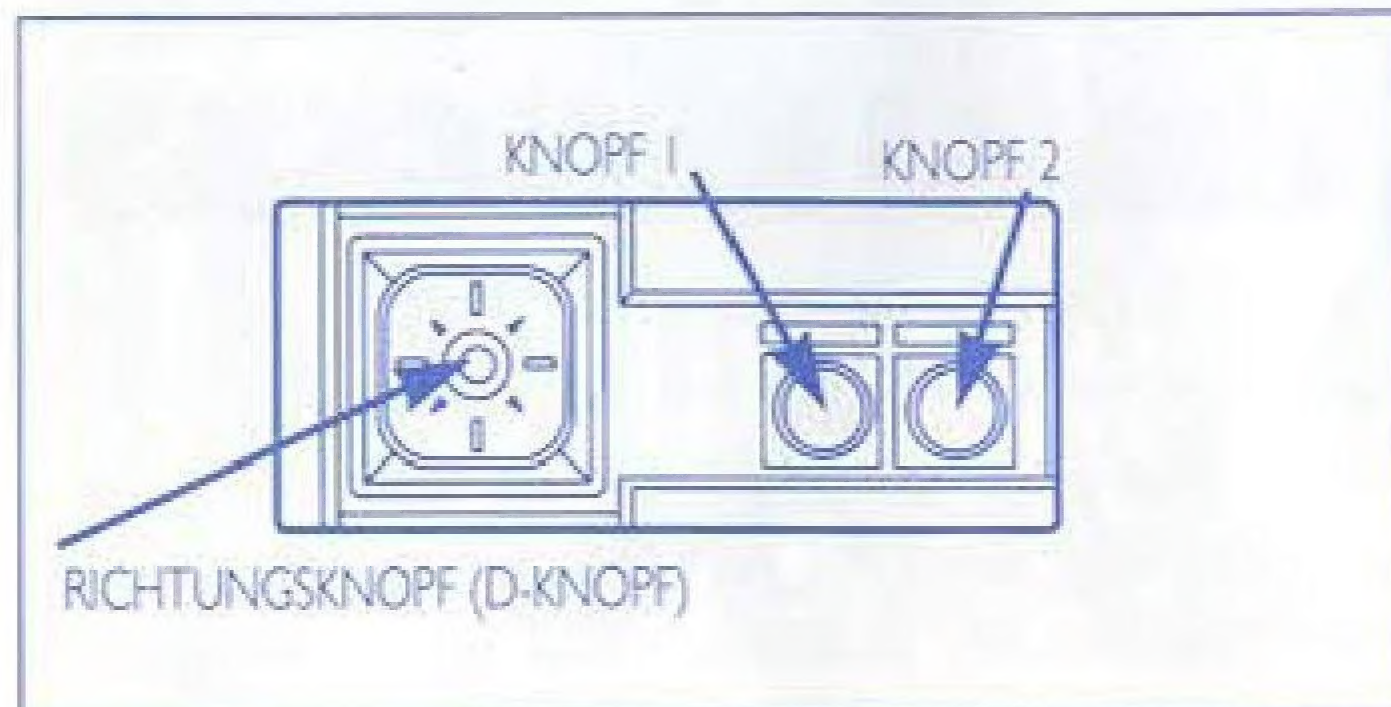


Abb. 2: Das Sega Master System Control Pad

DU STEUERST!

Vor Spielbeginn solltest Du Dir die Zeit nehmen, Dich mit den Bewegungen und Funktionen des Control Pads (Abb. 2) vertraut zu machen.

SPIELBEGINN

Nach dem Sega-Bildschirm und den Mitarbeiterverzeichnissen von Virgin Games und Probe Software erscheint der Terminator-Titelbildschirm. Danach wird eine Einleitungsfolge gezeigt, die Dir Hintergrundinformationen über Reeses Begegnung mit dem Terminator gibt.

Du kannst jederzeit durch Drücken von Knopf 1 das Spiel beginnen.

DIE STEUERUNG VON KYLE REESE

D-Knopf nach links oder rechts drücken, um nach links oder rechts zu laufen.

Zum Ducken D-Knopf nach unten drücken.

D-Knopf hoch- oder runterdrücken, um eine Leiter hinauf- oder hinunterzuklettern. Hinweis: Reese muß den Boden berühren, bevor er auf eine oder von einer Leiter steigen kann.

Knopf 1 drücken, um das Gewehr in Reeses Blickrichtung abzufeuern.

D-Knopf nach unten drücken und Knopf 1 betätigen, damit Reese sich duckt und in Blickrichtung feuert.

Knopf 1 drücken, damit Reese eine Granate in die Richtung wirft, der er sich zuwendet.

D-Knopf runterdrücken und Knopf 1 betätigen, damit Reese sich duckt und eine Granate in die Richtung wirft, in die er sich wendet.

Knopf 2 drücken, um gerade nach oben zu springen.

Den D-Knopf und Knopf 2 betätigen, um über Abgründe und Hindernisse zu springen.

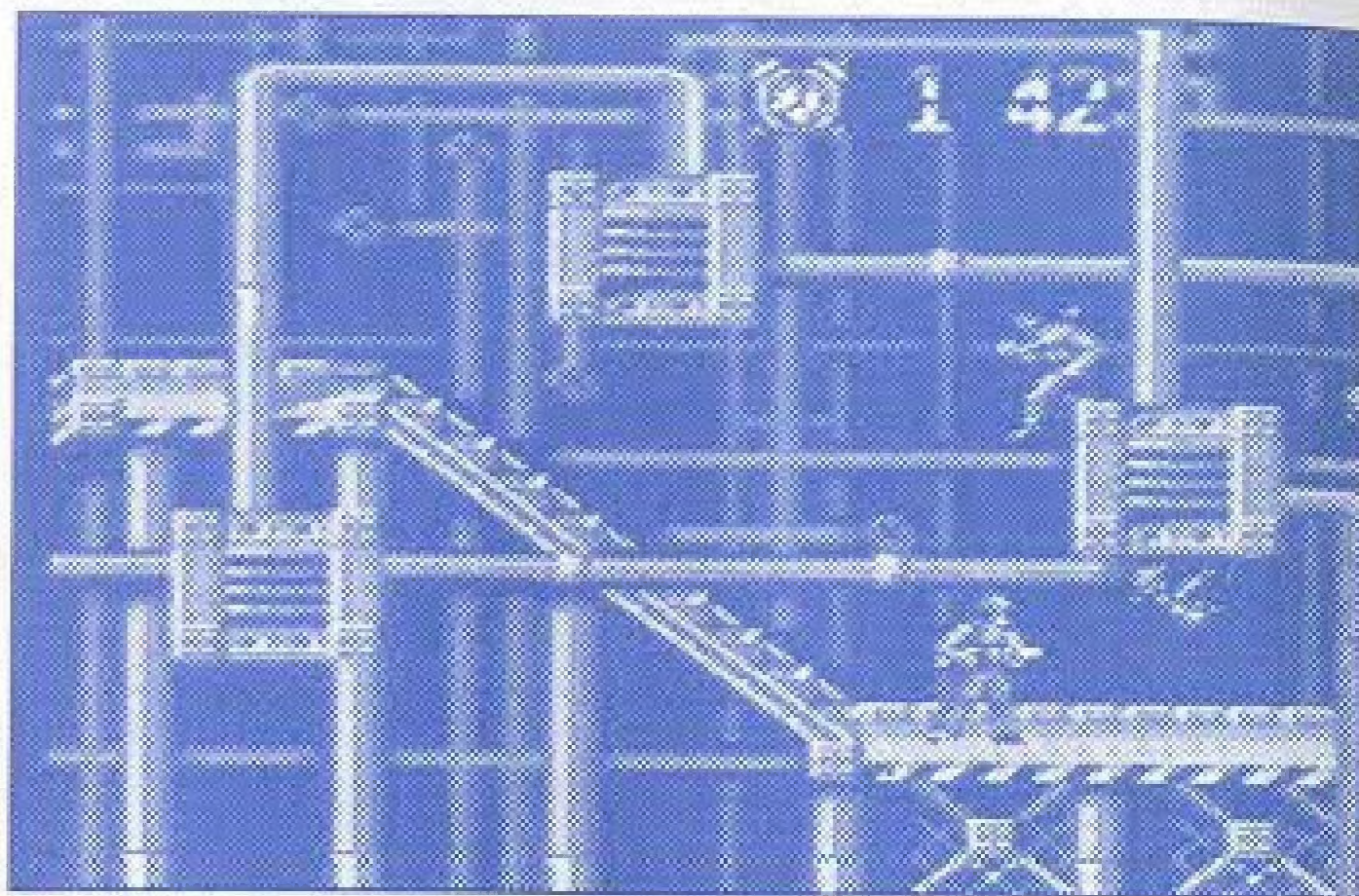
Um die Handlung während des Spiels anzuhalten, den Pausenknopf auf dem Sega Master System/Master System II drücken. Zum Weiterspielen Knopf 1 auf dem Control Pad betätigen.

PUNKTE DES SPIELERS

Punkte werden dadurch erzielt, daß man feindliche Figuren aus dem Spiel wirft und die Level abschließt. Bonuspunkte werden für besonders schnelle Zeiten beim Abschluß eines Levels vergeben.

REESES GESUNDHEIT

Reese hat nur ein "Leben", das durch eine Energieleiste und eine Prozentzahl angezeigt wird. Reese verliert Energie, wenn er von einem Gegner oder einer Kugel getroffen wird. Ein toter Gegner hinterläßt manchmal einen Energieverstärker - den solltest Du aufheben, um Reeses Energie zu erhöhen.



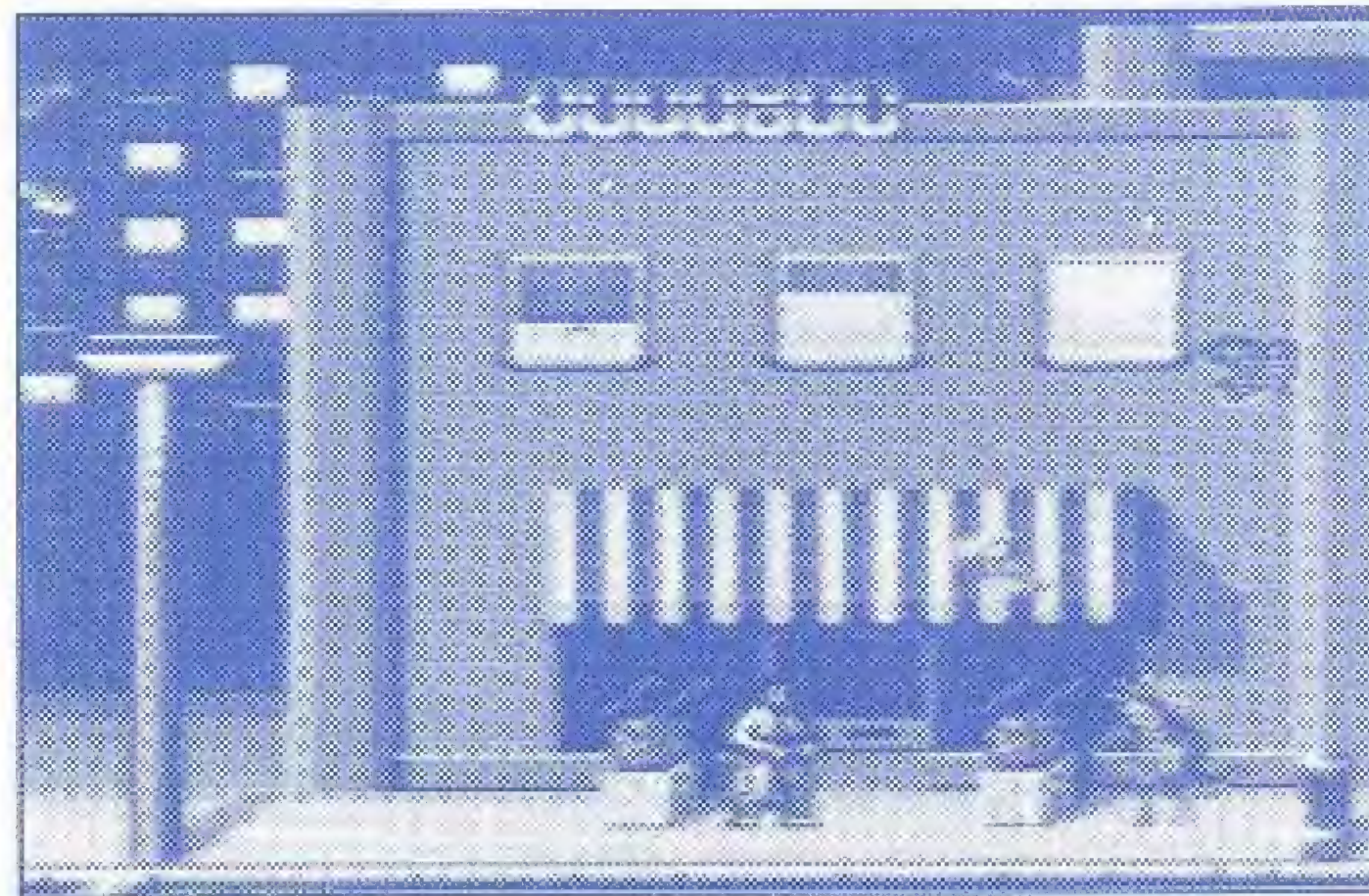
LEVEL EINS: Die Zukunft

Die Geschichte beginnt nach dem Holocaust, im Jahr 2029 in Los Angeles. Die Zeitsprungmaschine auf der Planetenoberfläche wird Reese ins Jahr 1984 zurückbringen, wo er Sarah Conner finden wird. Reese muß jedoch dafür sorgen, daß ihm niemand in die Vergangenheit folgt. Dazu muß er in Skynets unterirdisches Labor einbrechen, den

Zeitsprungsreaktor finden und ihn zerstören, bevor er zur Oberfläche zurückkehrt, um die Maschine zu betreten.

Reese wird zu Land und in der Luft auf tödliche Killer treffen, und Skynets unterirdisches Labor wird von Terminatoren bewacht.

Reese hat eine unbegrenzte Zahl von Granaten, die er auf die Feinde werfen kann, aber um Erfolg zu haben, braucht er das Uzi 9mm-Maschinengewehr, das er im Labor finden wird. Der Generator wird zerstört, indem man eine Bombe in seiner Nähe findet und aktiviert.



LEVEL ZWEI: Die Straßen der Stadt

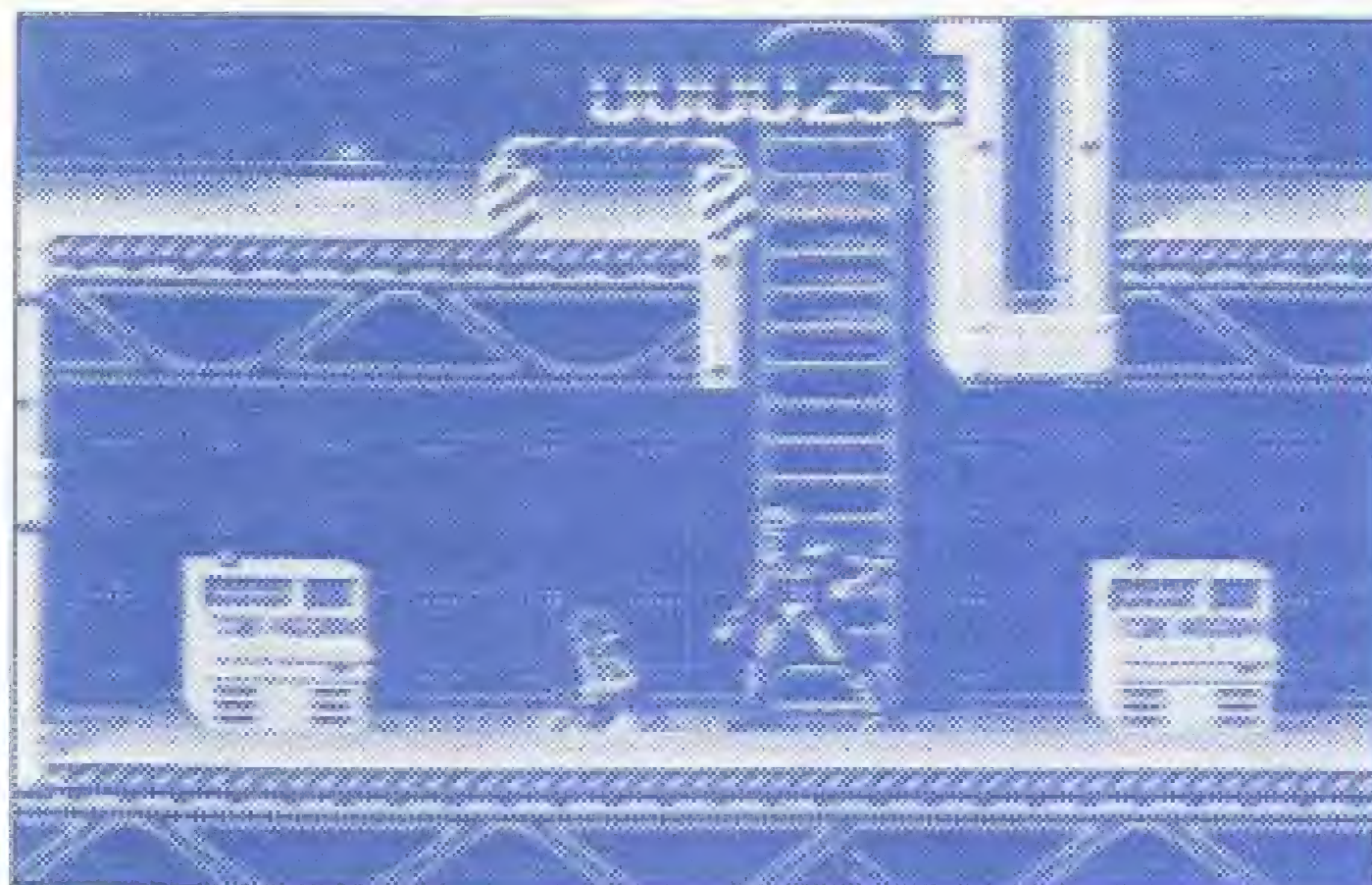
Nachdem er im Los Angeles von 1984 angekommen ist, muß sich Reese zur Technoir-Bar, in der sich Sarah Conner versteckt, durchschlagen. Dabei stellen sich ihm Punks und Polizisten in den Weg. In der Bar angekommen muß er Sarah vor dem Terminator retten.

Hier hat Reese keine Granaten, die ihm helfen, nur eine Waffe mit unbegrenzter Munition.



LEVEL DREI: Das Polizeirevier

Reese wird im Polizeirevier von Los Angeles festgehalten, wo er Sarah Conner finden muß, bevor er ausbricht. Nimm Dich vor den Polizisten und natürlich vor dem Terminator in acht.



LEVEL VIER: Die Fabrik

Mit dem Terminator dicht auf ihren Fersen erreichen Reese und Sarah ein leerstehendes Fabrikgebäude. Hier müssen sie es schaffen, den Terminator irgendwie zu zerstören.

TERMINATOR TOP SCORES

1ST	188888	VIRGIN
2ND	58888	GAMES
3RD	25888	PROBE
4TH	18888	
5TH	5888	DOMINIC
6TH	4888	WOOD
7TH	3888	MARK
8TH	2888	KNOWLES
9TH	1788	AAAAAAA
10TH	1888	NEIL

HIGH SCORE-TABELLE

Hier werden die besten fünf Punktergebnisse solange gespeichert, bis Du Dein Sega Master System auf AUS schaltest. Die Ergebnisse, die für die Tabelle hoch genug sind, können mit bis zu drei Buchstaben gekennzeichnet werden. D-Knopf nach links oder rechts drücken, um durch das Alphabet zu gehen.

Knopf 1 zur Wahl eines Buchstaben drücken.

Durch Betätigen von Knopf 2 gehst Du zur Titelfolge zurück.

GARANTIE

Virgin Games behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Mitteilung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Games gibt bezüglich des Handbuchs, der allgemeinen und handelsüblichen Qualität oder Eignung für irgendeinen Zweck keine direkten oder implizierten Garantien.

FRANÇAIS•

Utilisation De La Cartouche

Cette Cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Master System/Master System II.

Précautions d'emploi

- * Ne pas mouiller!
- * Ne pas plier!
- * Ne pas infliger de choc violent!
- * Ne pas exposer directement à la lumière du soleil!
- * Ne pas endommager ou dénaturer!
- * Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
- * Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.!
- * En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation!
- * Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse!
- * Après utilisation, remettre dans la boîte!
- * Faites des pauses lors de longues sessions de jeu!

AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écrans géants.

Commencer

Branchez votre Sega Master System/Sega Master System II (Fig 1) comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le Control Pad I.

Assurez-vous que l'interrupteur est sur la position OFF. Introduisez ensuite la Cartouche Terminator dans le System, l'étiquette face à vous, en appuyant fortement.

Mettez l'interrupteur sur la position ON. Après quelques secondes, vous verrez apparaître l'écran Sega. Lorsque l'écran générique de Terminator apparaît, vous êtes prêt à jouer! **IMPORTANT!** Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre appareil (OFF). Assurez-vous que votre System est correctement branché et que la Cartouche est bien en place. Allumez de nouveau votre appareil (ON). Assurez-vous toujours que l'interrupteur est sur la position OFF avant d'introduire ou d'enlever la Cartouche Sega.

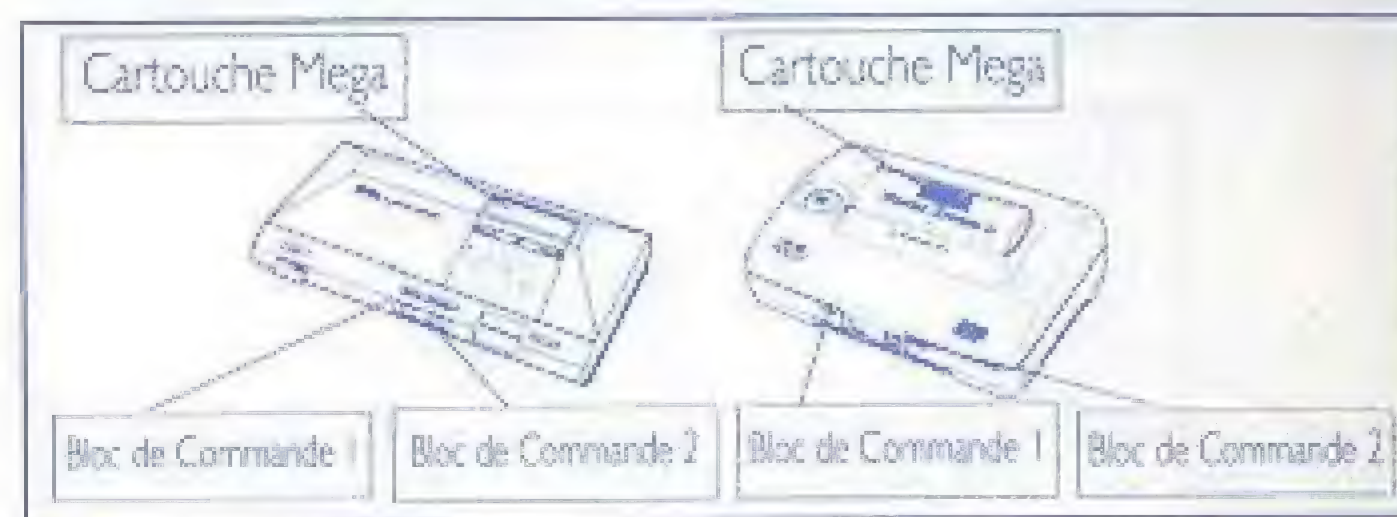


Fig1: le SEGA MASTER SYSTEM et le MASTER SYSTEM II

EVITEZ DE VOUS FAIRE EXTERMINER!

Kyle Reese, guerrier solitaire du futur, retourne dans le passé afin de protéger la seule femme qui détienne la clé de la survie de l'espèce humaine. Ensemble, ils doivent affronter tous les dangers de Los Angeles, mais aussi le tout puissant être bionique, connu sous le nom de Terminator.... qui fera tout pour les exterminer tous les deux.

Vous incarnez Kyle Reese et l'avenir de l'humanité est entre vos mains, dans cette superbe adaptation du film qui a fait un malheur sur tous les écrans, Terminator.

JOUER A TERMINATOR

PRENEZ LES COMMANDES!

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du Control Pad (Fig 2).

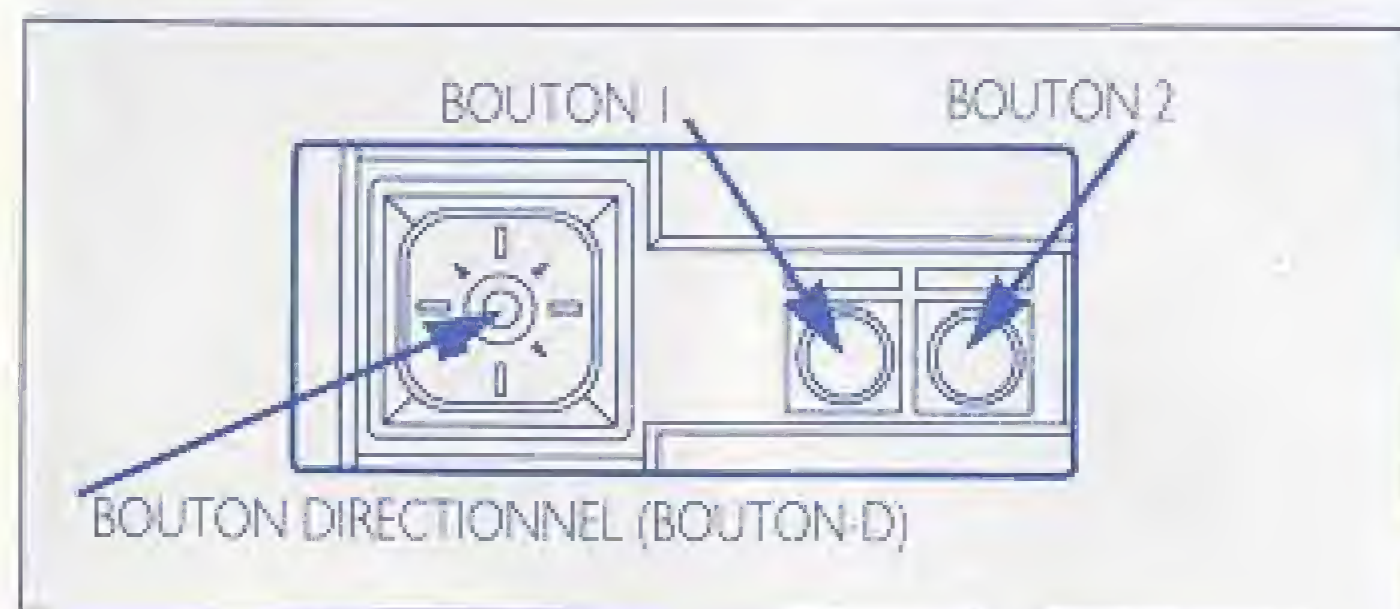


Fig2: Le Control Pad du Sega Master System.

COMMENCER LE JEU

Après avoir vu les Crédits de Virgin Games et Probe Software, ainsi que l'écran Sega, vous verrez apparaître l'écran Générique de Terminator. Celui-ci sera suivi d'une Introduction vous donnant les informations essentielles au sujet de la rencontre entre Reese et le Terminator.

Appuyez sur le Bouton 1 pour commencer à jouer.

CONTROLLER KYLE REESE

Appuyez sur le bouton-D à droite ou à gauche, pour courir vers la droite ou vers la gauche.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas, pour vous accroupir.

Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou vers le bas, pour grimper ou descendre une échelle. Remarque: Reese doit toucher le sol avant de pouvoir grimper ou descendre d'une échelle.

Appuyez sur le Bouton 1 pour faire feu avec votre pistolet; vous tirerez dans la direction à laquelle Reese fait face.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas et sur le Bouton 1 pour vous accroupir, et faire feu avec le pistolet dans la direction à laquelle Reese fait face.

Appuyez sur le Bouton 1 pour lancer une grenade dans la direction à laquelle Reese fait face.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas et sur le Bouton 1 pour vous accroupir, et lancer une grenade dans la direction à laquelle Reese fait face.

Appuyez sur le Bouton 2 pour sauter vers le haut.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas et sur le Bouton 2 pour franchir les obstacles et les fossés.

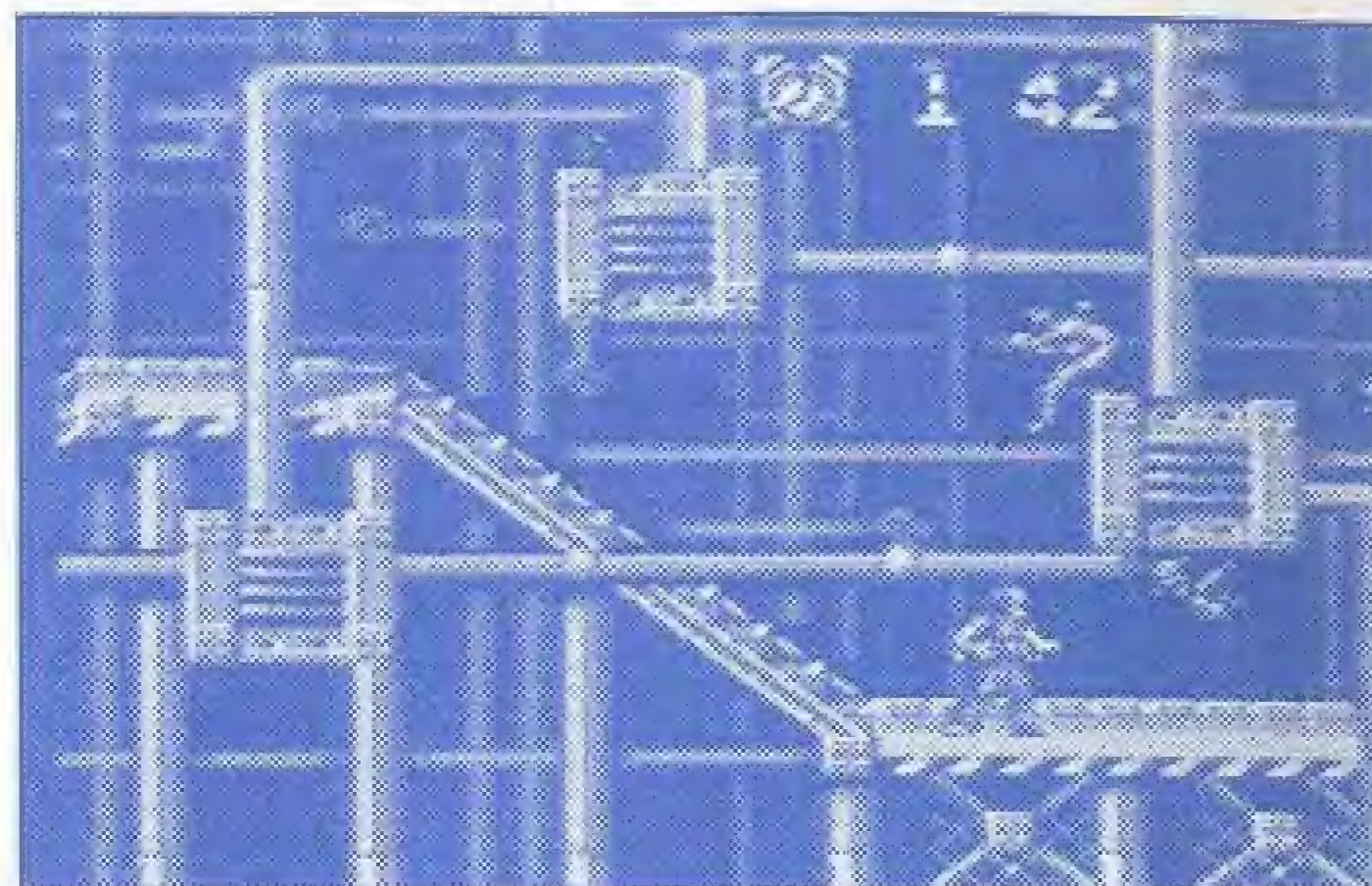
Appuyez sur le Bouton Pause du Sega Master System/Master System II, pendant le jeu si vous voulez geler l'action. Appuyez sur le Bouton 1 du Control Pad pour reprendre le jeu.

SCORE DU JOUEUR

Vous marquerez des points en supprimant les personnages ennemis du jeu, et en terminant un niveau. Les points de bonus sont accordés en fonction du temps passé pour terminer un niveau.

LA SANTE DE REESE

Reese n'a qu'une seule "vie", qui est représentée par une barre d'énergie et un pourcentage. Reese perd de l'énergie lorsqu'il est touché par le coup d'un ennemi ou par une de ses balles. Un ennemi mort peut laisser un booster d'énergie - ramassez-le afin d'augmenter l'énergie de Reese.



NIVEAU UN: Le Futur

L'histoire commence dans le Los Angeles post-holocauste de l'an 2029. La Machine à Remonter le Temps, ramène Reese en 1984, où il pourra trouver Sarah Conner. Cependant, Reese doit s'assurer que rien ne le suit dans le passé. Pour cela, il doit s'introduire dans le laboratoire souterrain de

Skynet, repérer et détruire le Réacteur de la Machine à Remonter le Temps avant de retourner à la surface pour pénétrer dans la Machine.

Reese rencontrera des Hunter Killers meurtriers sur la terre et dans les airs, et des Terminators patrouillant dans le laboratoire souterrain de Skynet.

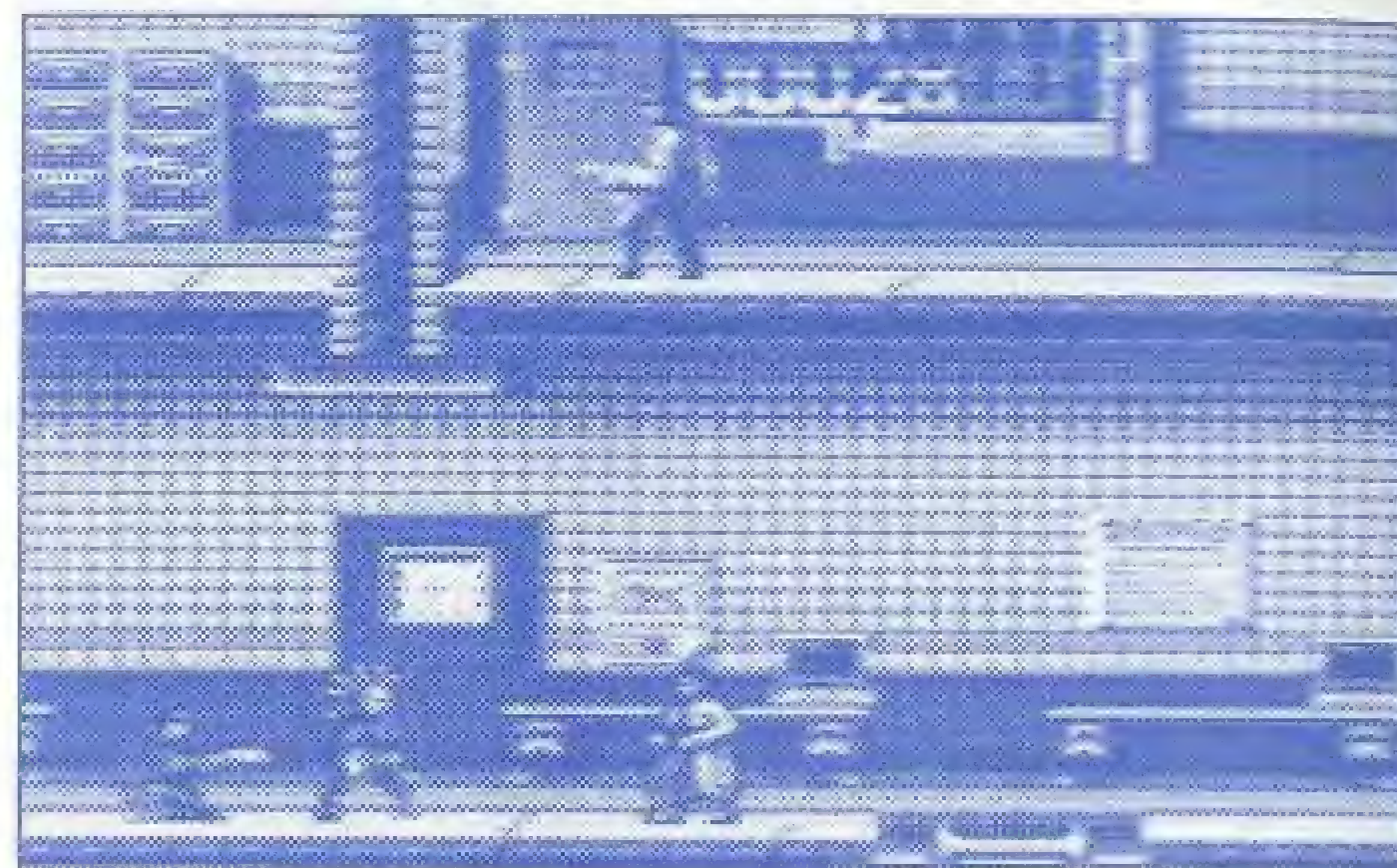
Reese possède une quantité illimitée de grenades, mais pour réussir à les lancer sur ses ennemis, il a besoin de la mitrailleuse Uzi de 9mm qui se trouve dans le laboratoire. Le Générateur peut être détruit si vous repérez et faites exploser la bombe qui se trouve près de lui.



NIVEAU DEUX: Les rues de la Cité

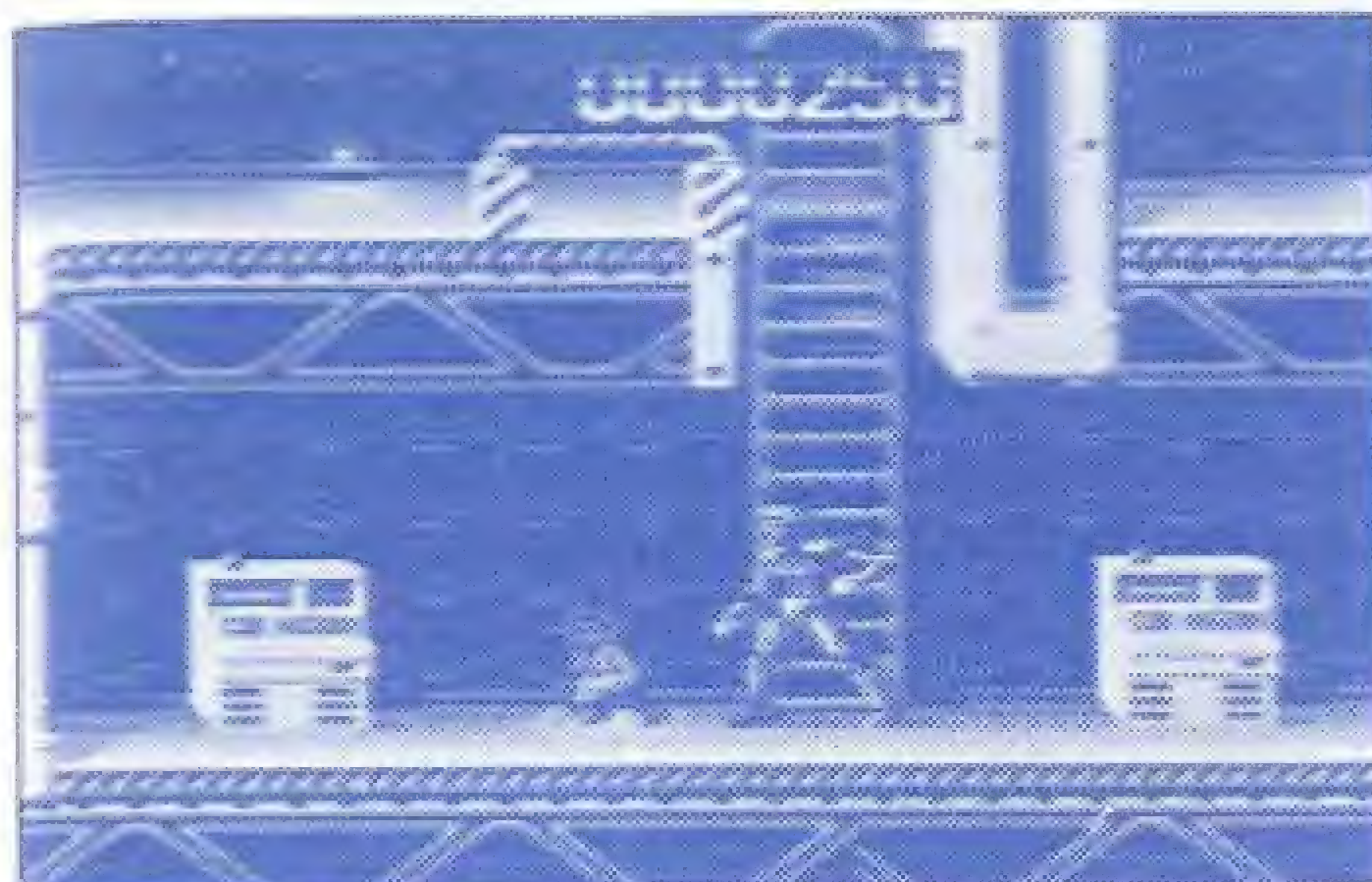
Lorsqu'il arrive dans le Los Angeles de 1984, Reese doit se frayer un chemin parmi les Punks et les Policiers qui peuplent les rues de la ville, pour atteindre le Technoir Bar où se cache Sarah Conner. Lorsqu'il arrive au bar, Reese doit la sauver des mains du Terminator.

Reese n'a pas de grenades pour l'instant, il est équipé d'un pistolet dont la quantité de munitions est illimitée.



NIVEAU TROIS: Le Commissariat

Reese est détenu par la Police dans le Commissariat de Los Angeles, mais il doit retrouver Sarah Conner avant de pouvoir s'en échapper. Méfiez-vous des Policiers, et bien sûr, du Terminator.



NIVEAU QUATRE: L'Usine

Le Terminator sur leurs talons, Sarah et Reese atteignent une usine désaffectée. Ils doivent trouver un moyen de se débarrasser du Terminator.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	160000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DOMINIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	MARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAA
10TH	1000	NEIL

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Le Sega Master System garde un record des cinq meilleurs scores jusqu'à ce que vous l'éteigniez (interrupteur en position OFF). Vous pouvez utiliser trois lettres maximum pour identifier les scores de ce Tableau.

Pour passer d'une lettre à l'autre, appuyez sur le Bouton-D, à droite ou à gauche.

Appuyez sur le Bouton 1 pour sélectionner la lettre.

Appuyez sur le Bouton 2 pour retourner au générique.

GARANTIE

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

ITALIANO•

Come Usare Il Caricatore

Questo Caricatore è progettato esclusivamente per la Sega Master System/Master System II.

Per un uso corretto.

- * Non lo immergere nell'acqua!
- * Non piegarlo!
- * Non lo sottoporre ad urti violenti!
- * Non lo esporre alla luce diretta del sole!
- * Non lo danneggiare o deturparlo!
- * Non lo esporre a solventi, benzine ecc.!
- * Quando è bagnato, asciugalo completamente prima di usarlo.
- * Quando diventa sporco, puliscilo attentamente con un panno insaponato.
- * Dopo l'uso, rimettilo nel suo astuccio.
- * Durante una partita lunga assicurati di fare degli occasionali intervalli.

AVVERTENZA! Per chi possiede televisioni a proiezioni. Immagini ferme possono causare permanenti danni al tubo dell'immagine o macchiare il fosforo del CRT evitare, dunque, l'uso ripetitivo ed esteso di video giochi su questi televisioni a proiezioni con largo schermo.

AVVIO

Predisponi il tuo Sega Master System/Sega Master System II (Fig. 1) come descritto nel manuale delle Istruzioni. Collegalo con il Control Pad I.

Assicurati che l'interruttore d'accensione sia SPENTO. Poi inserisci il Caricatore Terminator, con il marchio rivolto verso l'alto, nel System e premi giù fermamente.

ACCENDI con l'interruttore d'accensione. Dopo qualche secondo ti apparirà lo Schermo Sega. Quando apparirà lo Schermo Titolo Terminator, sarai pronto a giocare Terminator!

IMPORTANTE! Se non apparirà lo Schermo Sega, **SPEGNI** l'interruttore d'accensione. Assicurati che il System sia predisposto correttamente e che il Caricatore sia inserito bene infine **RIACCENDI** l'interruttore d'accensione. Prima di inserire o rimuovere il Caricatore Sega, assicurati sempre che l'interruttore d'accensione sia SPENTO.



Fig. 1: il SEGA MASTER SYSTEM e MASTER SYSTEM II

EVITA TERMINATOR

Kyle Reese, un guerriero solitario dal futuro, ritorna nel passato per proteggere la sola donna che possiede la chiave per la sopravvivenza della razza umana. Insieme devono affrontare non solo tutto ciò che Los Angeles scaglia contro di loro ma anche la terribile forza di un cibernetico conosciuto come il Terminator... che pur di ucciderli non si fermerà davanti a niente.

Prendi il controllo di Kyle Reese e del futuro del genere umano in questo elettrizzante adattamento del famoso film Terminator.

PER GIOCARE A TERMINATOR

PRENDI IL CONTROLLO!

Prima di iniziare a giocare, allenati un pò per familiarizzare con i movimenti e le funzioni del Control Pad (Fig. 2).

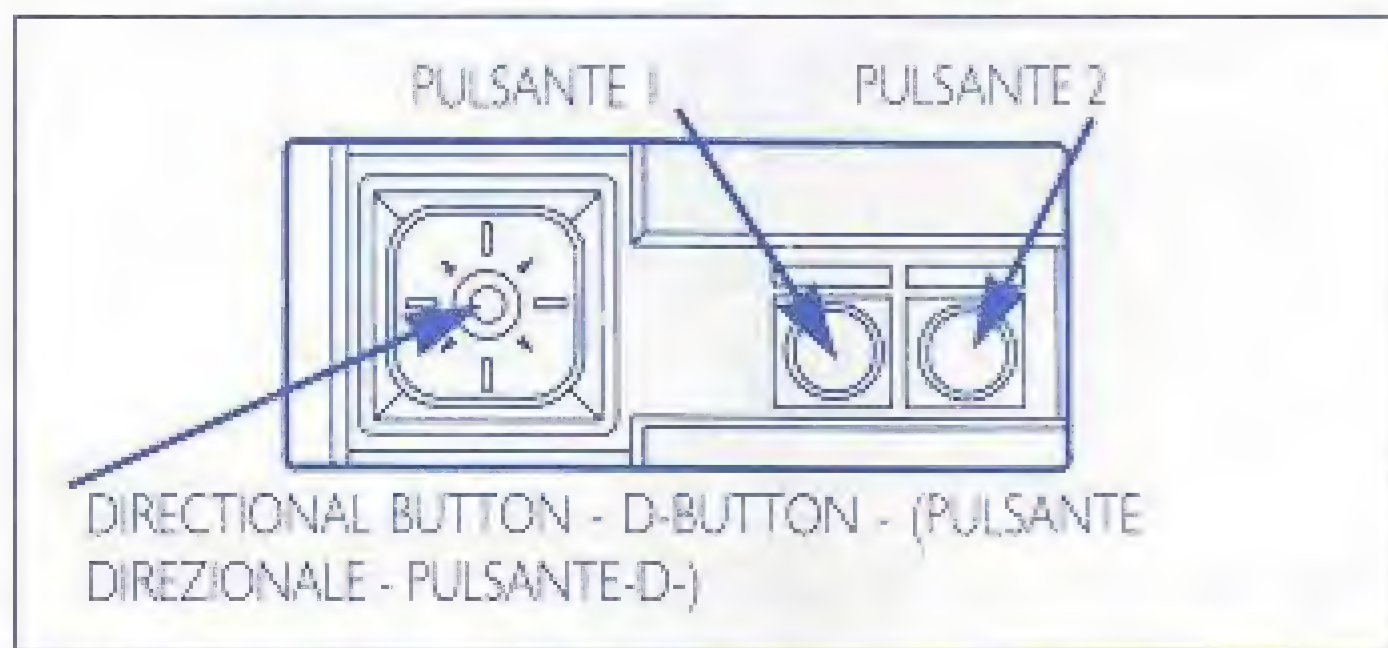


Fig. 2: il Sega Master System Control Pad

INIZIO DEL GIOCO

Dopo l'apparizione dello Schermo Sega e Virgin Games e Probe Software Credits, ti verrà visualizzato lo Schermo Titolo Terminator seguito da una Sequenza Introduttiva che ti dà delle informazioni di preparazione sullo scontro di Reese con il Terminator.

CONTROLLO DI KYLE REESE

Per farlo correre a destra o a sinistra premi il D-Button a destra o a sinistra.

Per farlo abbassare premi il D-Button all'ingiù.

Per farlo salire o scendere una scala premi il D-Button all'insù o all'ingiù. Nota che Reese deve toccare la superficie prima che egli possa salire o scendere una scala.

Premi il Pulsante 1 per farlo sparare con il fucile nella direzione che sta guardando.

Per abbassarlo e farlo sparare con il fucile verso la direzione che sta guardando, premi il D-Button all'ingiù ed il Pulsante 1.

Per farlo lanciare una granata verso la direzione che sta guardando, premi il Pulsante 1.

Per farlo abbassare e gettare una granata verso la direzione che sta guardando, premi il D-Button all'ingiù ed il Pulsante 1.

Per farlo saltare direttamente all'insù, premi il Pulsante 2.

Per farlo saltare burroni ed ostacoli, premi il D-Button ed il Pulsante 2.

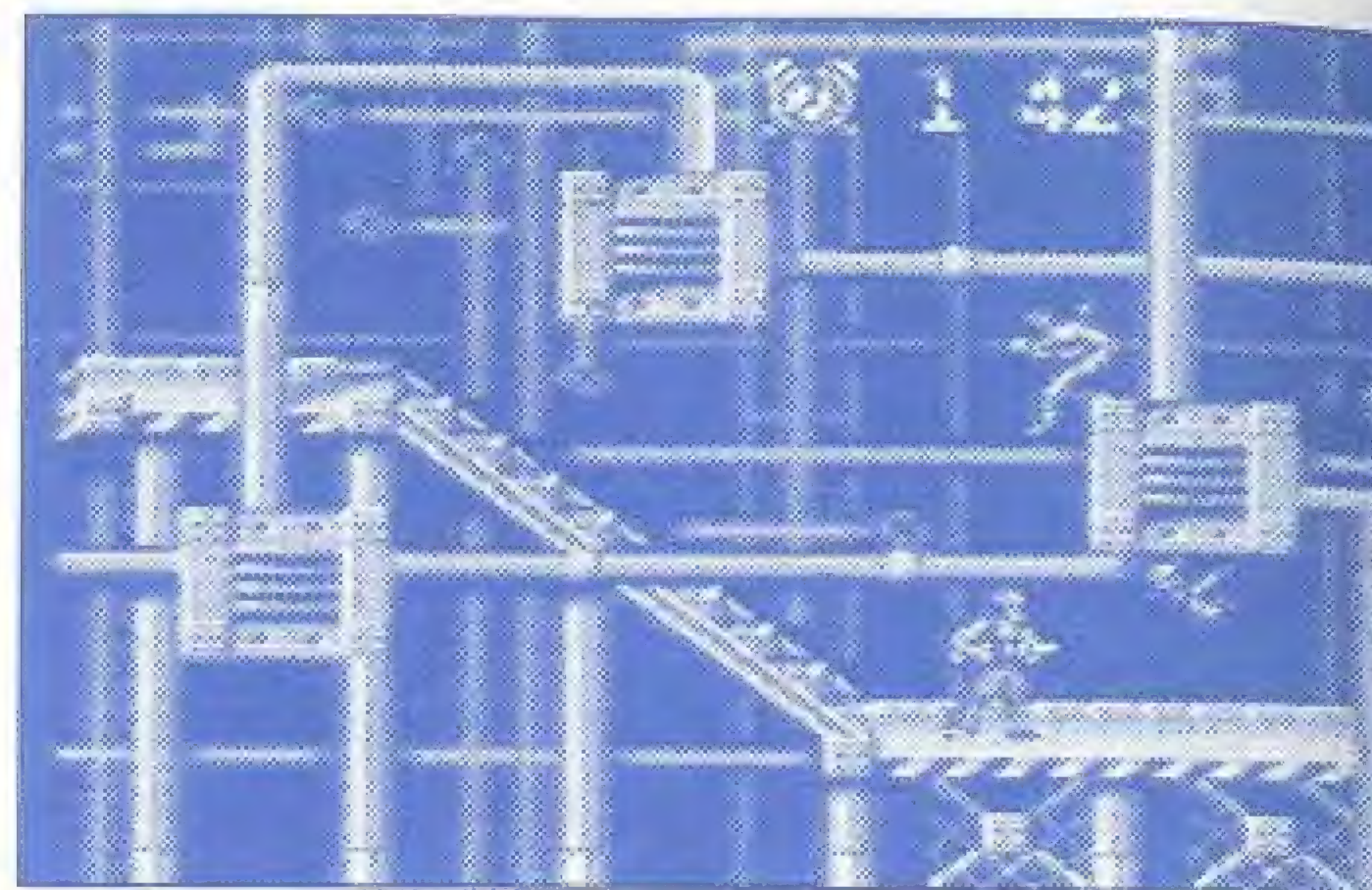
Per bloccare l'azione premi il Pulsante Pausa sul Sega Master System/Master System II. Per riprendere il gioco premi il Pulsante 1 sul Control Pad.

PUNTEGGIO DEL GIOCATORE

I punti vengono realizzati togliendo dal gioco personaggi nemici e completando un livello. In base al tempo impiegato per completare un livello, vengono assegnati dei punti bonus.

SALUTE DI REESE

Reese ha solo una vita che è rappresentata da una striscia misuratore d'energia e da una percentuale. Reese perde energia quando viene colpito da un nemico o da un suo proiettile. Qualche volta un nemico morto lascia un booster d'energia - raccoglilo per aumentare l'energia di Reese.

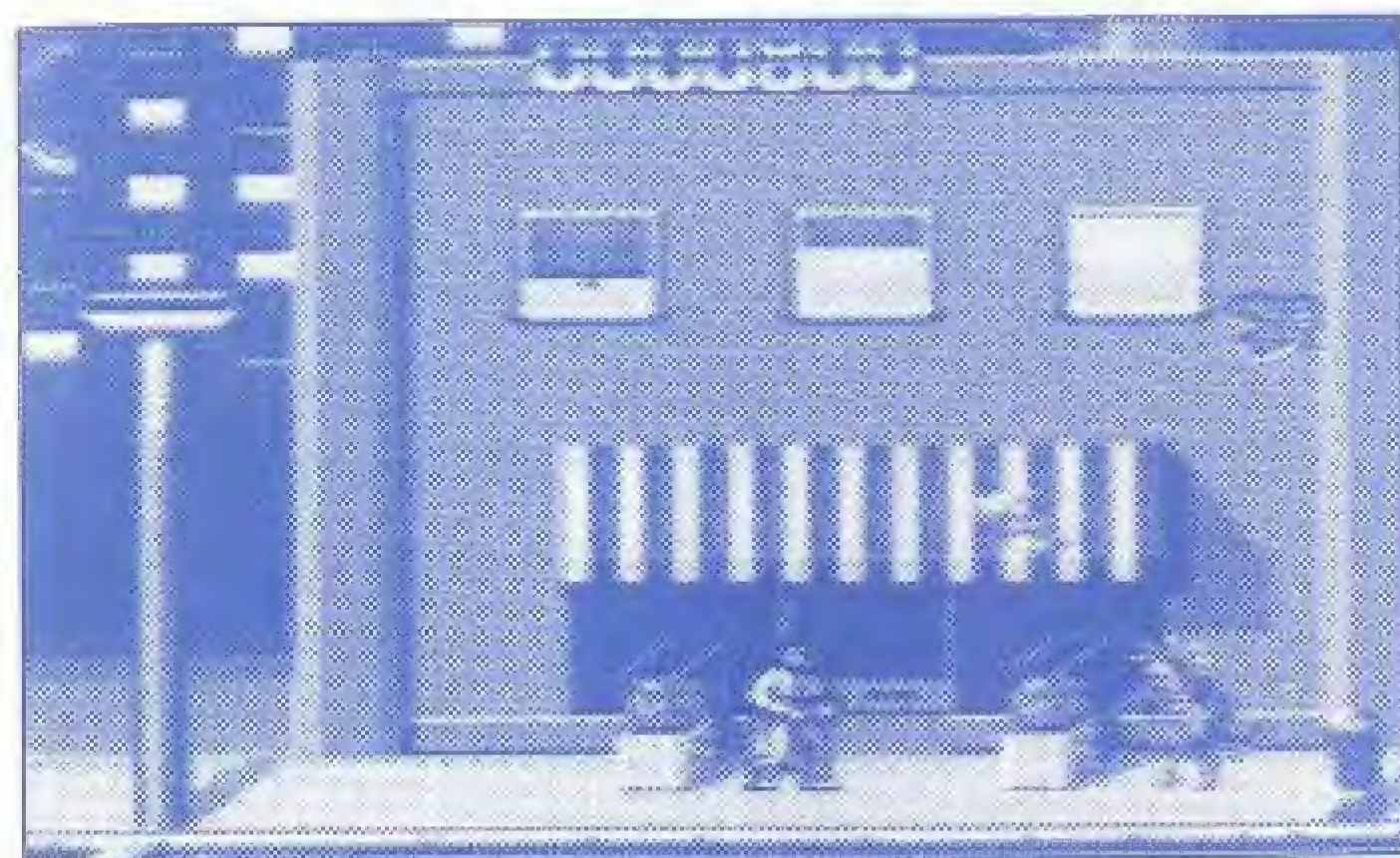


LIVELLO UNO: Il Futuro

Il racconto inizia nell'anno 2029 in una Los Angeles post-olocausto. La Macchina dello Spostamento del Tempo che si trova sulla superficie del pianeta riporterà Reese all'anno 1984 dove troverà Sarah Conner, però, Reese deve assicurarsi che nessuno lo seguirà, ciò significa che deve irrompere nel laboratorio sotterraneo di Skynet e trovare e distruggere il Reattore Spostamento del Tempo prima di ritornare in superficie e usare la Macchina.

Reese incontrerà mortali Cacciatori Killer sulla terra ed in aria e i Terminator di pattugliamento intorno al laboratorio sotterraneo di Skynet.

Reese ha un illimitato numero di granate da lanciare contro il nemico ma per avere successo ha bisogno della mitragliatrice Uzi 9mm che potrà trovare nel laboratorio. Il Generatore può essere distrutto localizzando e attivando una bomba che si trova nelle vicinanze.



LIVELLO DUE: Le strade della città.

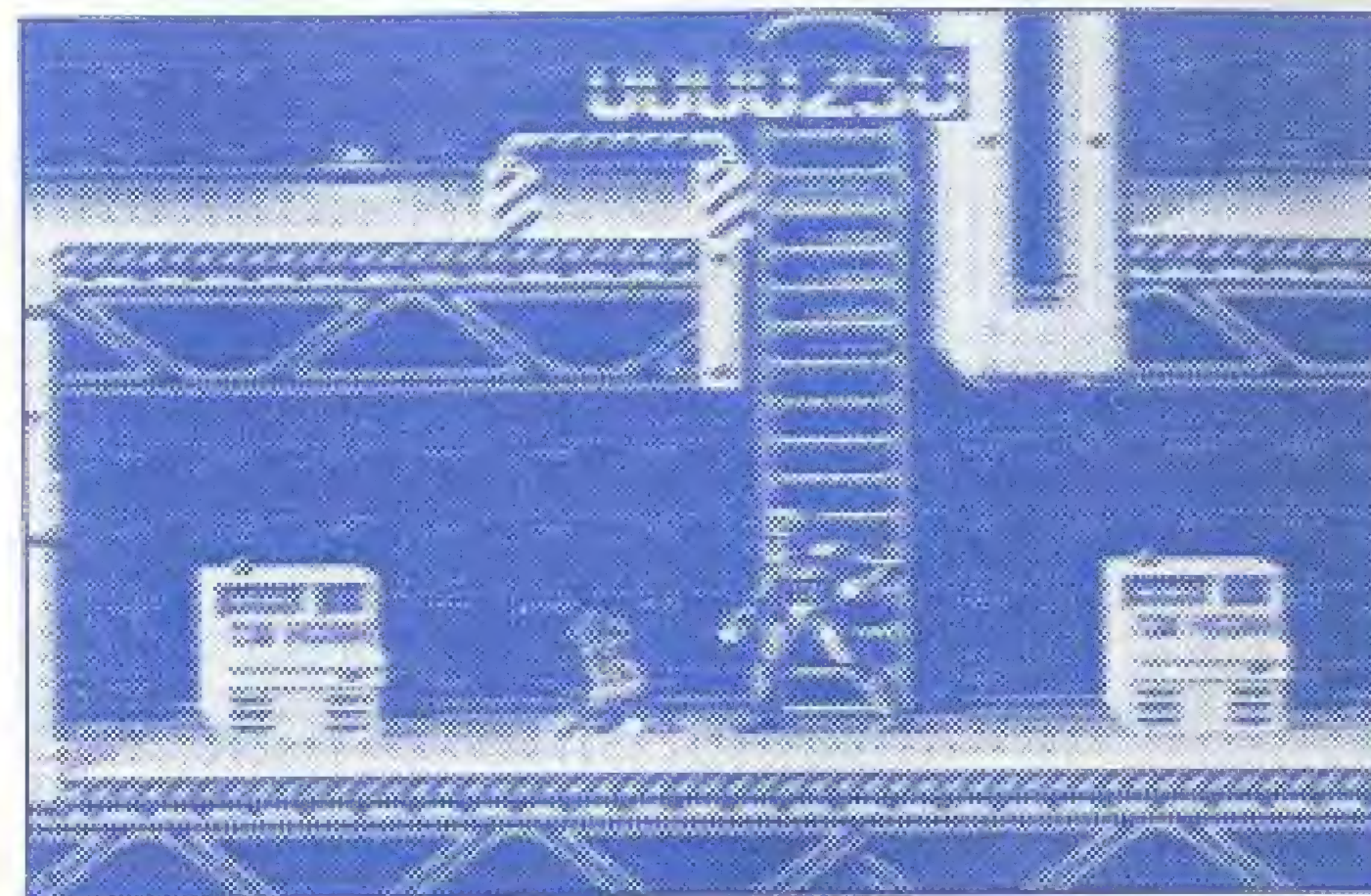
Quando arriva a Los Angeles, nel 1984, Reese deve raggiungere il Bar Technoir dove sta nascosta Sarah Conner, ma per arrivarci deve affrontare, lungo le strade della città, i Punk ed i Poliziotti. Quando arriva al bar egli deve salvarla dal Terminator.

Ora Reese non ha più granate ma un piccolo fucile con un illimitato supporto di munizioni.



LIVELLO TRE: La stazione di polizia.

Reese è trattenuto nel Dipartimento di polizia di Los Angeles dove, prima di scappare, deve trovare Sarah Conner. Attento ai poliziotti e, naturalmente, al Terminator.



LIVELLO QUATTRO: La fabbrica

Con il Terminator sulle loro calcagne, Reese e Sarah raggiungono una fabbrica abbandonata. E qui devono trovare un modo per distruggere il Terminator.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	100000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DOMINIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	MARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAAA
10TH	1000	NEIL

TABELLONE DEI PUNTEGGI PIÙ ALTI

Un tabellone con i primi cinque punteggi rimane fino a che l'interruttore d'accensione del Sega Master System non venga SPENTO. Si possono usare fino a tre lettere per identificare punteggi qualificati per il Tabellone dei Punteggi Più Alti.

Per spostarti tra le lettere, premi il D-Button a destra o a sinistra.

Premi il Pulsante 1 per piazzare la lettera.

Premi il Pulsante 2 per andare alla sequenza titolo.

GARANZIA

La Virgin games si riserva il diritto di migliorare in qualsiasi momento e senza avviso, il prodotto descritto in questo manuale. La Virgin Games non fa garanzie espresse o implicite e per qualsiasi intento in relazione a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o condizione.

NEDERLANDS• DEZE CASSETTE HANTEREN

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Master System/Master System II.

Voor optimaal gebruik:

- * Niet in water onderdompelen.
- * Niet buigen.
- * Voorzichtig behandelen.
- * Niet aan direct zonlicht blootstellen.
- * Niet beschadigen of vervormen.
- * Niet blootstellen aan hoge temperaturen.
- * Vermijd contact met verdunners, benzeen etc.
- * Indien nat geworden, volledig droog maken voor gebruik.
- * Indien vuil geworden, voorzichtig schoonmaken met een zachte doek die u in een sopje heeft natgemaakt.
- * Na gebruik in het bijbehorende doosje bewaren.
- * Bij langdurig gebruik af en toe pauzeren.

WAARSCHUWING: voor eigenaren van projectie televisies. Statische beelden kunnen permanente beschadiging veroorzaken aan de beeldbuizen of fosfor van de CRT markeren. Vermijd het regelmatig gebruik van videospelletjes op televisies met grote projectieschermen.

BEGINNEN

Stel uw Sega Master System/Sega Master System II (Illustratie I) in zoals in uw handleiding beschreven wordt. Sluit controlepaneel I aan.

Zorg ervoor dat uw machine UIT staat. Stop de Terminator cassette met het label naar u toe in het systeem en druk het er stevig in.

Zet uw machine AAN. Na een paar seconden verschijnt het Sega scherm. Wanneer het titelscherm Terminator getoond wordt, kunt u beginnen te spelen!

BELANGRIJK! Als het Sega scherm niet verschijnt, zet uw machine dan UIT. Zorg ervoor dat uw machine juist is ingesteld en dat de cassette correct is ingevoerd. Zet uw machine vervolgens weer AAN. Zorg ervoor dat uw machine altijd UIT is gezet voordat u de Sega cassette invoert of verwijdt.

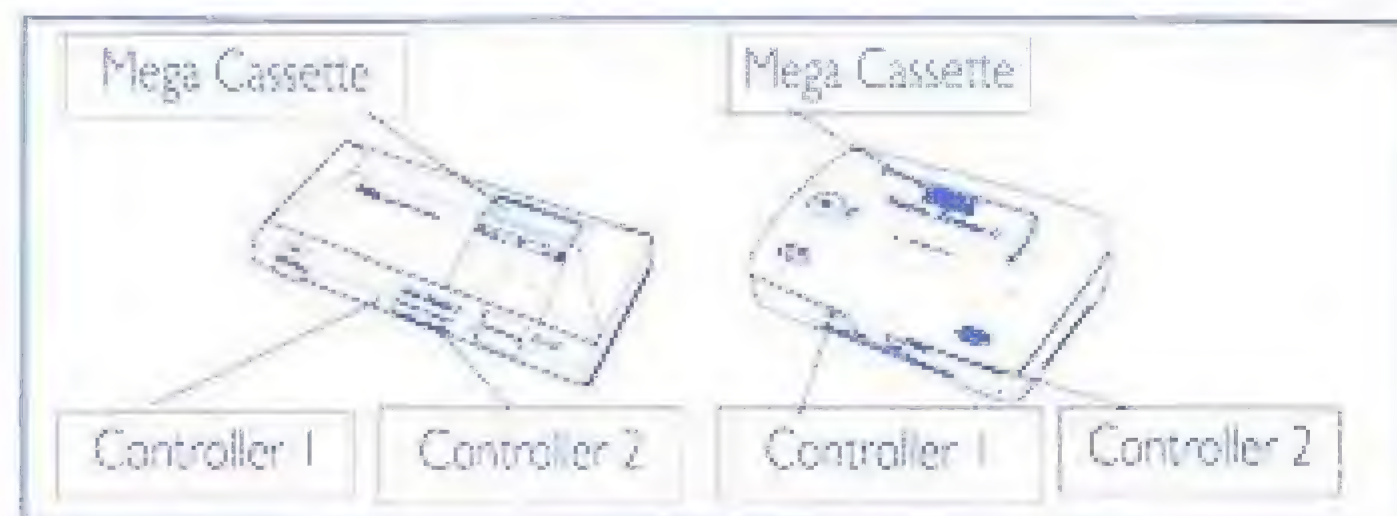


FIG 1: Het SEGA MASTER SYSTEM en MASTER SYSTEM II

VERMIJD DAT U WORDT UITGEROEBD!

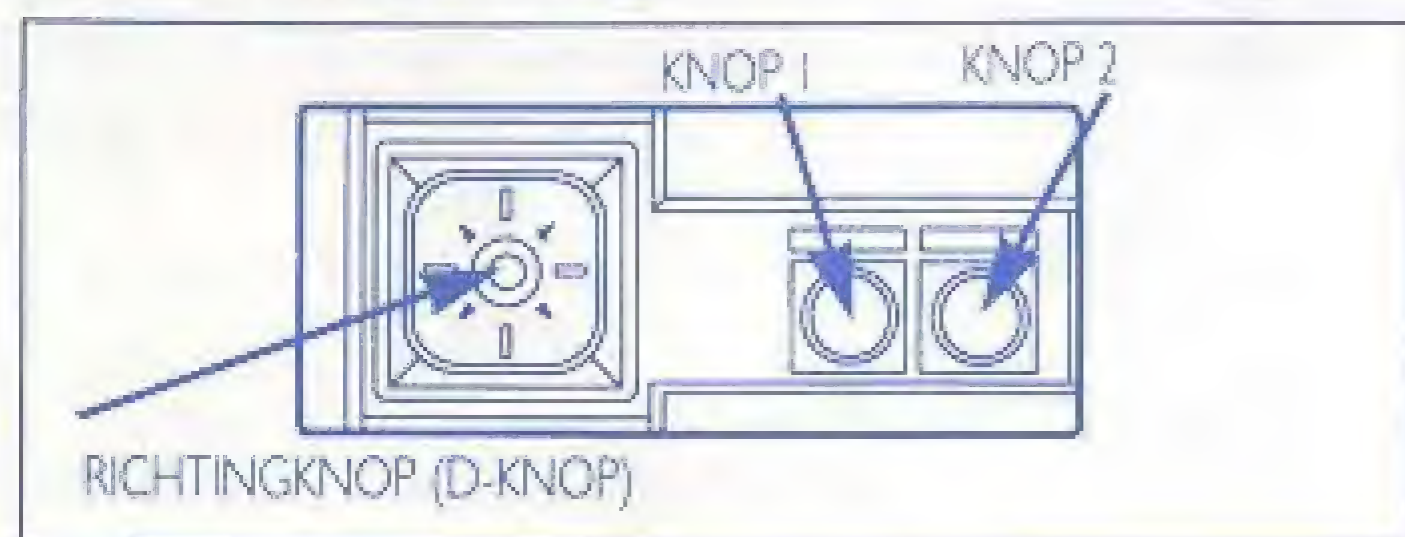
Kyle Reese, een eenzame strijder uit de toekomst, keert terug naar het verleden om de vrouw die de sleutel heeft voor het overleven van de mensheid te beschermen. Niet alleen moeten ze samen alles wat hen in Los Angeles kan overkomen het hoofd bieden maar ze moeten ook weerstand bieden aan de angstaanjagende machten en krachten van de Terminator...deze stopt voor niets of niemand als het er om gaat hen te doden.

Neem de controle van Kyle Reese en van de toekomst van de gehele mensheid over in deze opwindende aangepaste versie van de filmhit Terminator.

TERMINATOR SPELEN

CONTROLE OVERNEMEN!

Neem voordat u begint te spelen eerst even de tijd om te wennen aan de verschillende bewegingen en functies van het controlepaneel (Illustratie 2).



Illustratie 2: Het Sega Master System controlepaneel

BEGINNEN TE SPELEN

Nadat het Sega scherm en de Virgin Games en Probe Software Credits getoond zijn, krijgt u het Terminator titelscherm te zien. Dit wordt gevolgd door een introductie waarin achtergrondinformatie gegeven wordt m.b.t. Reese's ontmoeting met de Terminator.

Druk op knop 1 om het spel te beginnen.

KYLE REESE BESTUREN

Druk de D-knop naar links of rechts om naar links of rechts te gaan.

Druk de D-knop naar beneden om te hurken.

Druk de D-knop naar boven of beneden om langs een ladder omhoog

of omlaag te klimmen. Reese moet de vloer raken voordat hij op een ladder kan klimmen of ervan af kan stappen.

Druk op knop 1 om het geweer af te vuren in de richting waarin Reese kijkt.

Druk de D-knop naar beneden en druk op knop 1 om te hurken en het geweer af te vuren in de richting waarin Reese kijkt.

Druk op knop 1 om een granaat te gooien in de richting waarin Reese kijkt.

Druk de D-knop naar beneden in druk op knop 1 om te hurken en een granaat te gooien in de richting waarin Reese kijkt.

Druk op knop 2 om recht omhoog te springen.

Druk op de D-knop en op knop 2 om over openingen en obstakels te springen.

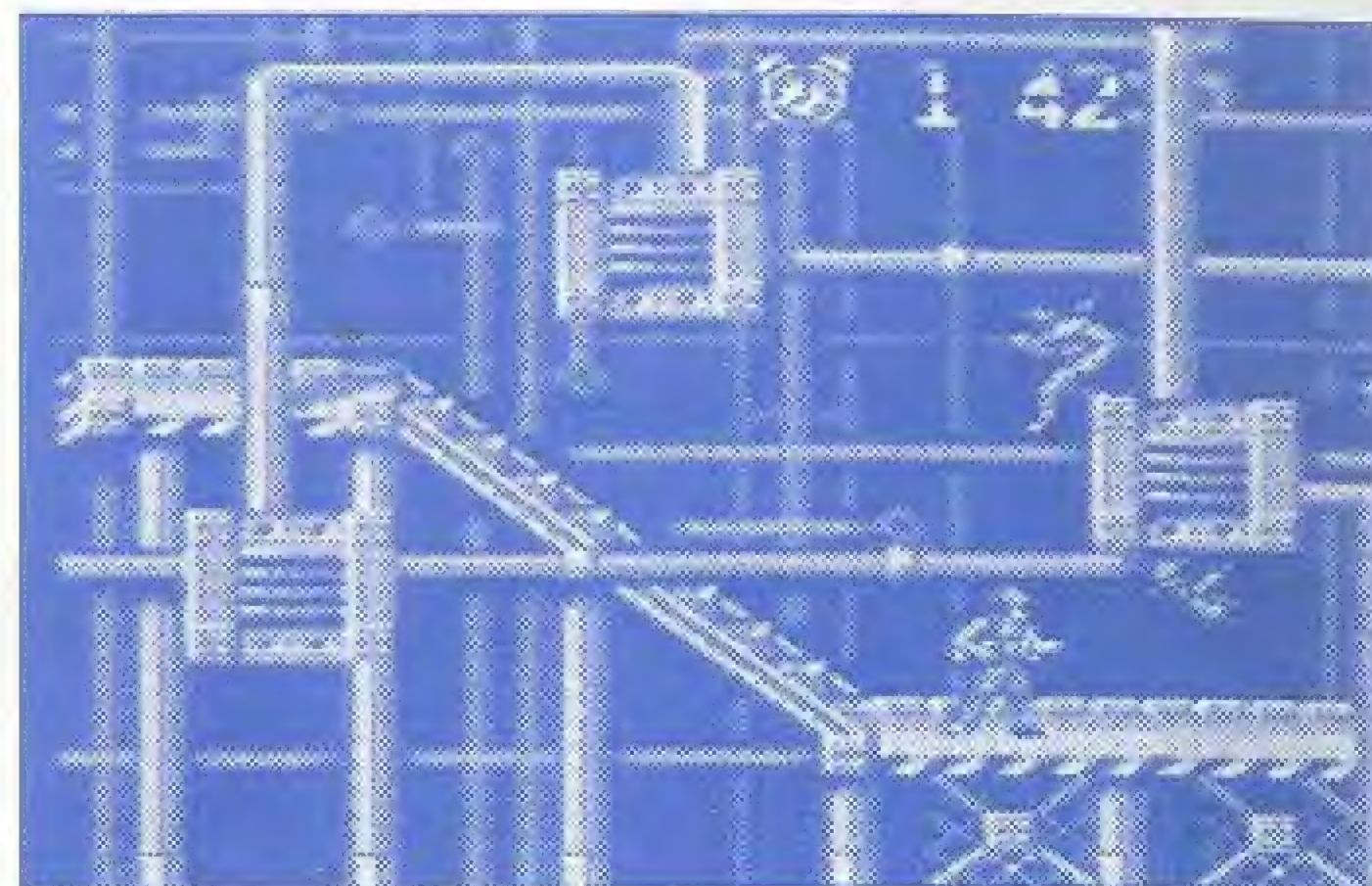
Druk tijdens het spel op de pauzeknop op het Sega Master System/Sega Master System II om het spel tijdelijk stil te leggen. Druk op knop 1 op het controlepaneel om het spel te hervatten.

SCORE VAN DE SPELER

U scoort punten door vijandige karakters uit het spel te verwijderen en door een niveau met succes te voltooien. Er worden bonuspunten toegekend voor de tijd die het u kost om een niveau te voltooien.

REESE'S GEZONDHEID

Reese heeft slechts één 'leven' dat wordt weergegeven met vier energie-eenheden. Hij verliest zijn energie als hij door een vijand of diens kogel geraakt wordt. Een dode vijand laat soms een energieversterker achter - raap deze op om Reese's energie met twee eenheden te verhogen.



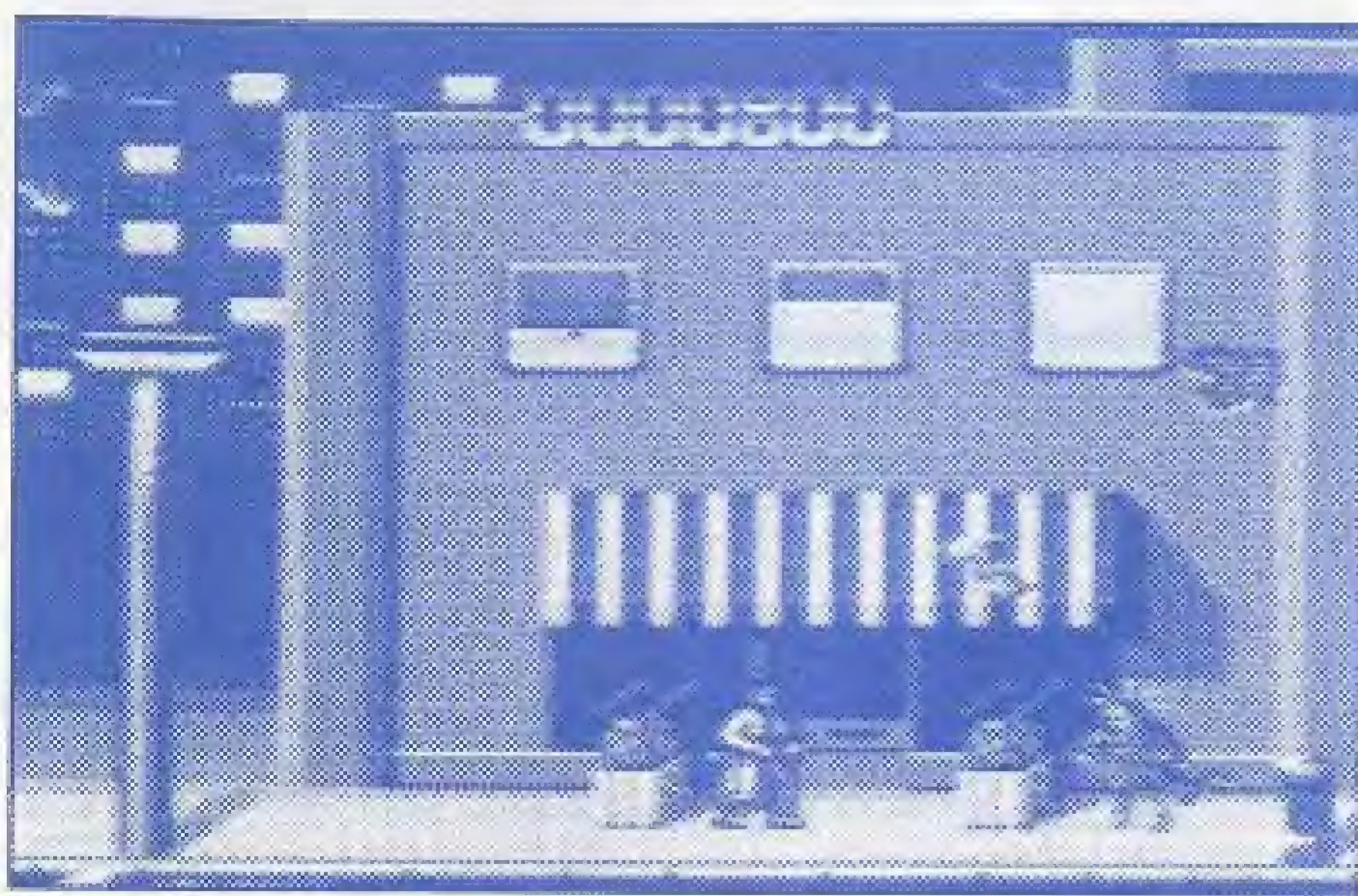
NIVEAU EEN: De toekomst

Het verhaal begint in post-holocaust Los Angeles in het jaar 2029. De tijdverplaatsingsmachine aan de oppervlakte van de planeet zal Reese terugbrengen naar het jaar 1984 waar hij Sarah Conner zal ontmoeten. Reese moet er echter voor zorgen dat hij niet gevolgd wordt naar het verleden. Dat betekent dat hij moet inbreken in het ondergrondse

laboratorium van SkyNet en de tijdverplaatsingsreactor moet vernietigen voordat hij terugkeert naar de oppervlakte om in de machine plaats te nemen.

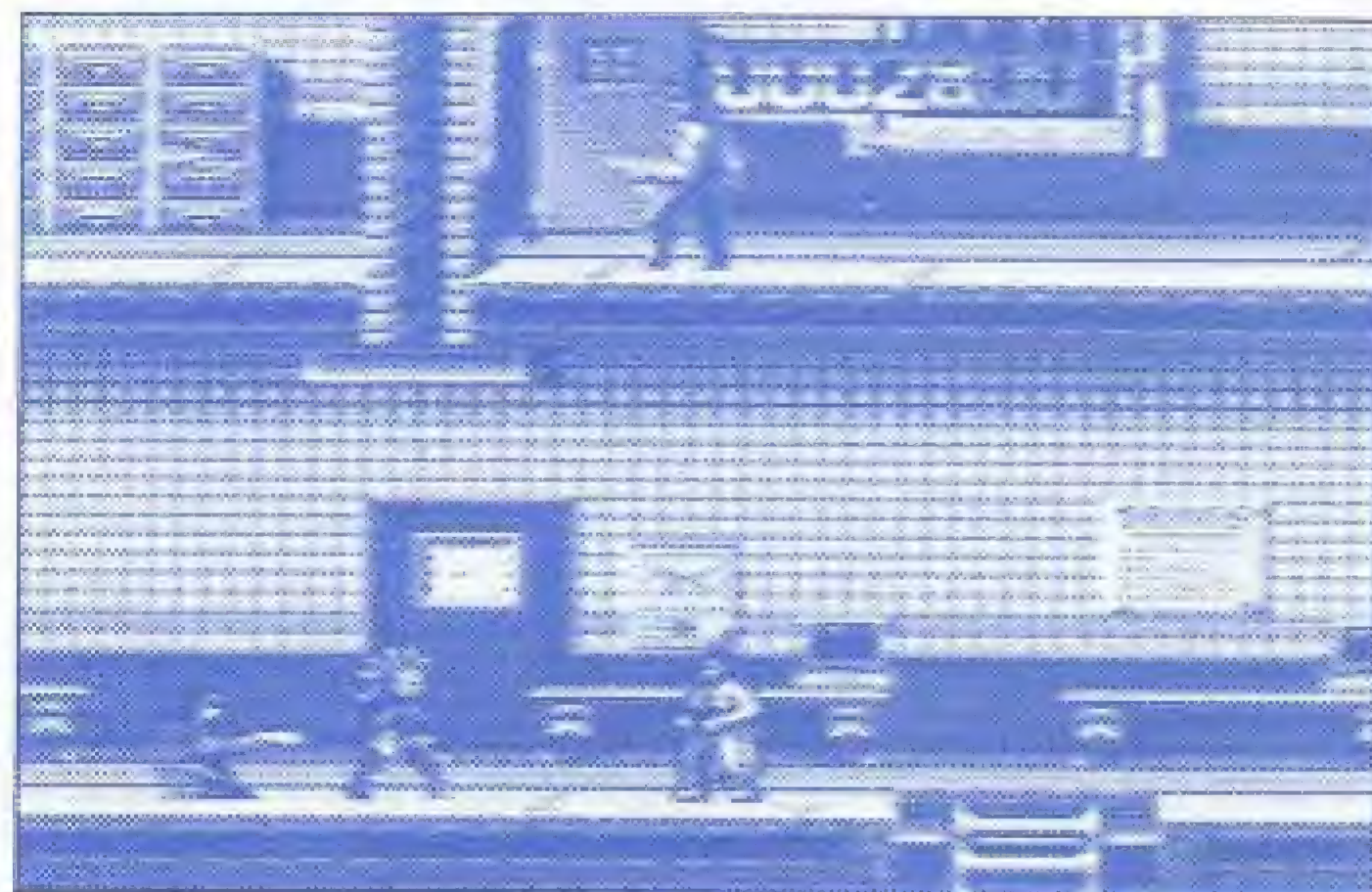
Reese ontmoet de dodelijke Hunter Killers te land en in de lucht en Terminators patrouilleren in het ondergrondse laboratorium van Sky Net.

Reese heeft een onbeperkte voorraad handgranaten om naar de vijand te gooien, maar als hij wilt slagen heeft hij een Uzi 9mm machinegeweer nodig dat hij in het laboratorium kan vinden. De generator wordt vernietigd door een bom die zich daar dichtbij bevindt, te localiseren en tot ontploffing te brengen.



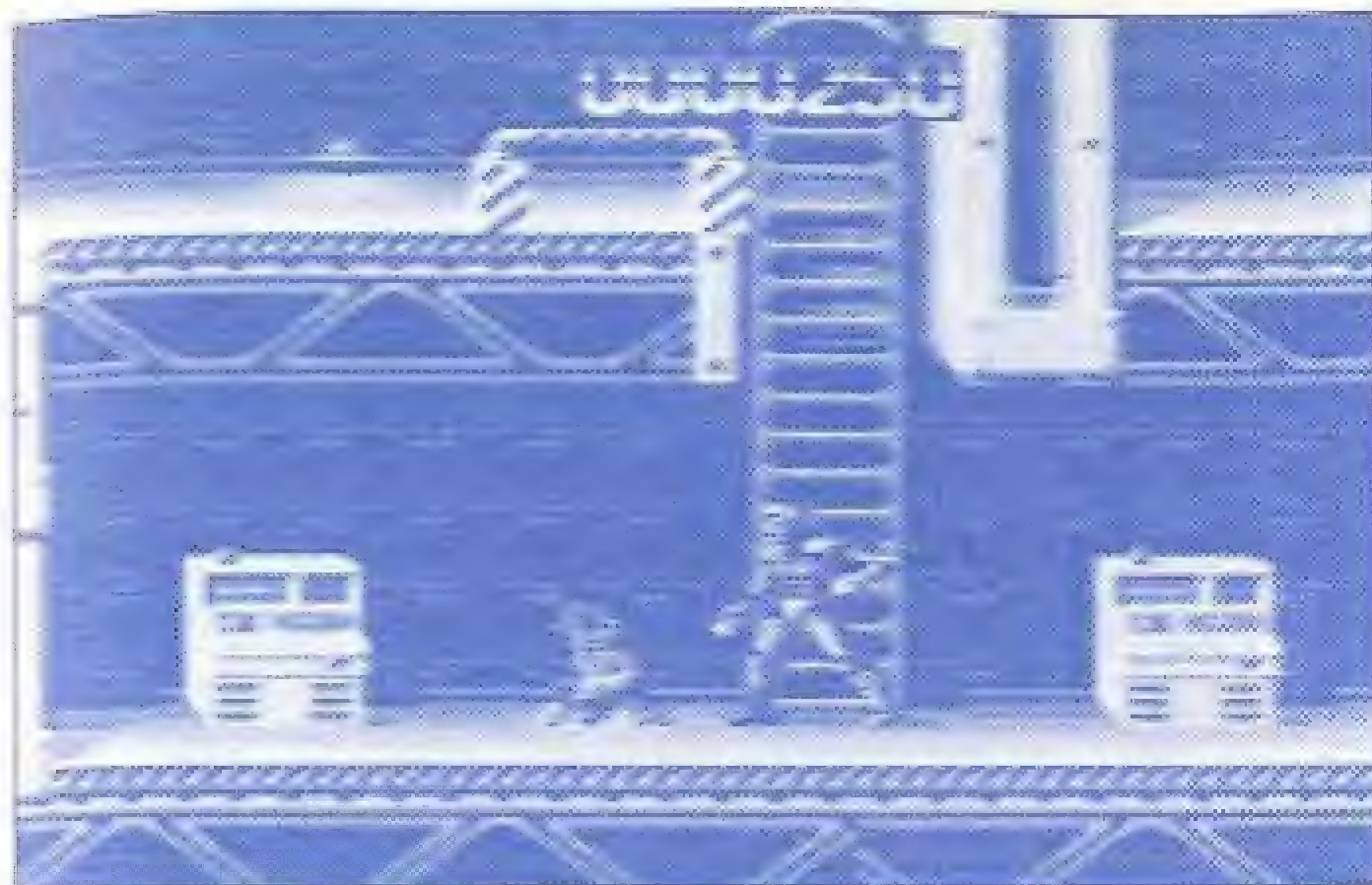
NIVEAU TWEE: De straten in de stad

Eenmaal aangekomen in Los Angeles, in 1984, moet Reese zijn weg door onguire types en politie-agenten die hij op straat tegenkomt heen vechten om de Technoir Bar te bereiken waar Sarah Conner zich verborgen houdt. Als hij daar aankomt, moet hij haar uit de handen van de Terminator redden. Reese heeft nu geen granaten of Slimme bommetjes om hem te helpen, hij heeft slechts een geweer met een onbeperkte voorraadammunitie.



NIVEAU DRIE: Het politiebureau

Reese wordt vastgehouden op het hoofdbureau van politie in Los Angeles waar hij Sarah Conner moet vinden alvorens te ontsnappen. Pas op voor de agenten en natuurlijk voor de Terminator.



NIVEAU VIER: De fabriek

Met de Terminator op de hielen bereiken Reese en Sarah een leegstaande fabriek. Hier moeten zij een manier vinden om de Terminator te vernietigen.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	100000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DOMINIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	MARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAAA
10TH	1000	NEIL

TABEL VOOR HOGE SCORES

De hoogste vijf scores worden bijgehouden totdat het Sega Master System wordt UITGEZET. Er kunnen maximaal drie letters gebruikt worden om scores te identificeren die in de tabel voor hoge scores geplaatst kunnen worden.

Druk de D-knop naar links of naar rechts om door de letters te lopen.

Druk op knop 1 om de letter te kiezen.

Druk op knop 2 om de titelreeks te verlaten.

GARANTIE

Virgin Games houdt zich het recht voor ten alle tijde veranderingen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding beschreven wordt, zonder dat dit aankondigd hoeft te worden. Virgin Games geeft nadrukkelijk geen garanties wat betreft deze handleiding, de verhandelbaarheid ervan of geschiktheid voor een bepaald doel.

ESPAÑOL•

MANEJO DE ESTE CARTUCHO

Este cartucho debe utilizarse exclusivamente con el Sega Master System/Master System II.

Para su uso apropiado

- * No sumergir en agua.
- * No doblar.
- * No exponerlo a impactos violentos.
- * No exponerlo a luz solar directa.
- * No dañarlo ni deformarlo.
- * No colocarlo cerca de una fuente de alta temperatura.
- * No exponerlo a disolvente, bencina, etc.
- * Si se moja, secarlo por completo antes de usarlo.
- * Si se ensucia, limpiarlo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua jabonosa.
- * Después de utilizarlo, colocarlo en su caja correspondiente.
- * Durante un período prolongado de juego, asegurarse de tomar descansos de vez en cuando.

AVISO: Para los propietarios de televisores de proyección. La imagen fija de los cuadros puede causar daños permanentes en el tubo del aparato o fósforo de referencia del tubo catódico. Evitar el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisores con pantalla grande de proyección.

PUESTA EN MARCHA

Instalar el Sega Master System/Sega Master System II (Fig. 1)

en la forma descrita en el manual de instrucciones. Enchufar la Almohadilla de Control I.

Cerciorarse de que el Interruptor de Corriente está DESCONECTADO (OFF). Después insertar en el sistema el Cartucho Terminator, con la etiqueta hacia arriba, y presionar firmemente hacia abajo.

Pasar el Interruptor de Corriente a la posición de CONECTADO (ON). Después de algunos segundos aparece la Pantalla Sega. Cuando aparece la Pantalla de Títulos de Terminator todo está listo para comenzar a jugar.

IMPORTANTE: Si no aparece la Pantalla Sega, poner el Interruptor de Corriente en la posición de DESCONECTADO (OFF). Cerciorarse de que el sistema ha sido instalado en la forma correcta, y de haber insertado correctamente el cartucho. Después volver a poner el interruptor de corriente en la posición de CONECTADO (ON). Asegurarse siempre de que el interruptor de Corriente se encuentra DESCONECTADO (OFF) antes de insertar o extraer el Cartucho Sega.



Fig. 1: el SEGA MASTER SYSTEM y MASTER SYSTEM II

¡EVITAR EL EXTERMINIO!

Kyle Reese, guerrero solitario del futuro, regresa al pasado para proteger a la única mujer cuya existencia resulta clave para la supervivencia de la raza humana. Juntos deberán enfrentar no sólo todas las sorpresas que les depara la ciudad de Los Angeles, sino también los aterradores poderes de un ente cibernético conocido con el nombre de Terminator, quien no se detendrá ante nada hasta lograr matarlos.

Toma control de las acciones de Kyle Reese y del futuro de la humanidad en esta excitante adaptación del éxito cinematográfico "Terminator".

DESARROLLO DEL JUEGO

¡A TOMAR CONTROL!

Antes de iniciar el juego, recomendamos familiarizarse con los movimientos y funciones de la Almohadilla de Control (Fig. 2).

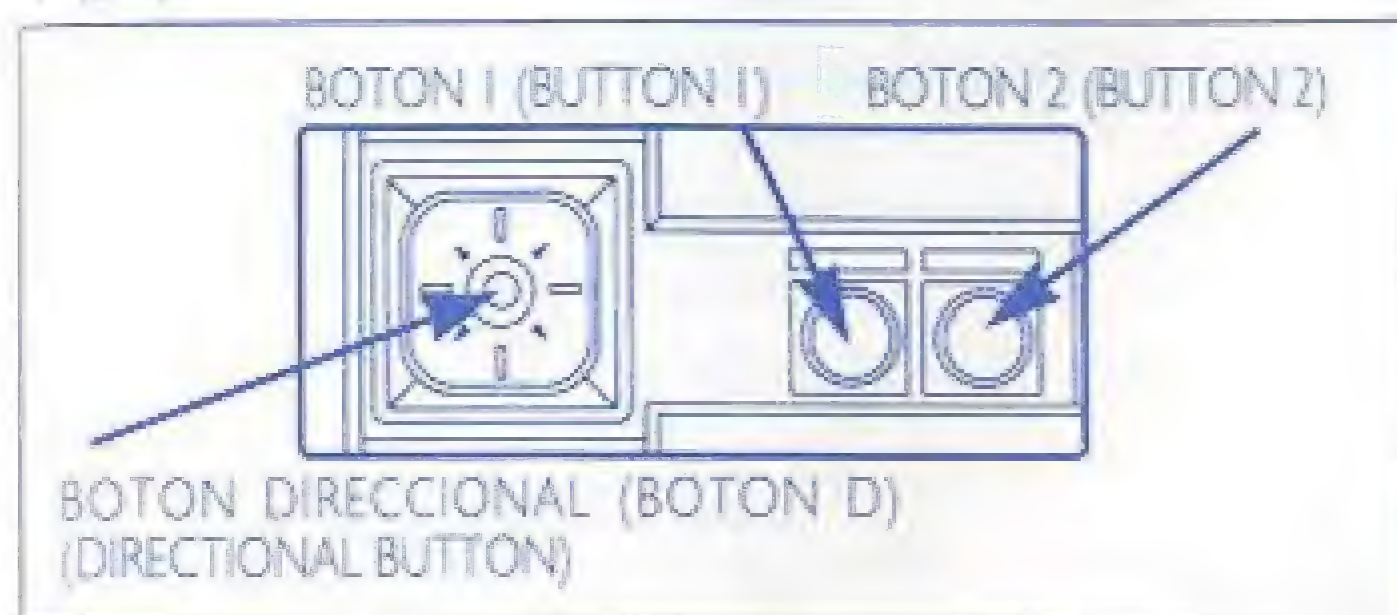


Fig. 2: Almohadilla de Control del Sega Master System

INICIO DEL JUEGO

Después de la Pantalla Sega y la de Virgin Games y Core Design Credits, aparece la Pantalla de Títulos de Terminator. Luego aparece la Secuencia Introductoria, la cual suministra información de referencia para el encuentro entre Reese y el Terminator.

Presionar el Botón 1 en cualquier momento para comenzar el juego.

PARA CONTROLAR A KYLE REESE

Presionar el Botón D a la izquierda o a la derecha para moverse en esa dirección.

Presionar el Botón D hacia abajo para agacharse.

Presionar el Botón D arriba o abajo para subir o bajar una escalera. Nota: Reese debe tocar el piso antes de poder treparse a una escalera o bajarse de ella.

Presionar el Botón 1 para disparar el arma en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón D hacia abajo y luego el Botón 1 para agacharse y disparar el arma en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón 1 para arrojar una granada en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón D hacia abajo y luego el Botón 1 para agacharse y arrojar una granada en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón 2 para saltar verticalmente hacia arriba.

Presionar el Botón D y el Botón 2 para sortear blancos y obstáculos.

Durante el juego, presionar el Botón de Pausa (Pause Button) del Sega Master System/Master System II para congelar la acción. Presionar el Botón 1 de la Almohadilla de Control para continuar el juego.

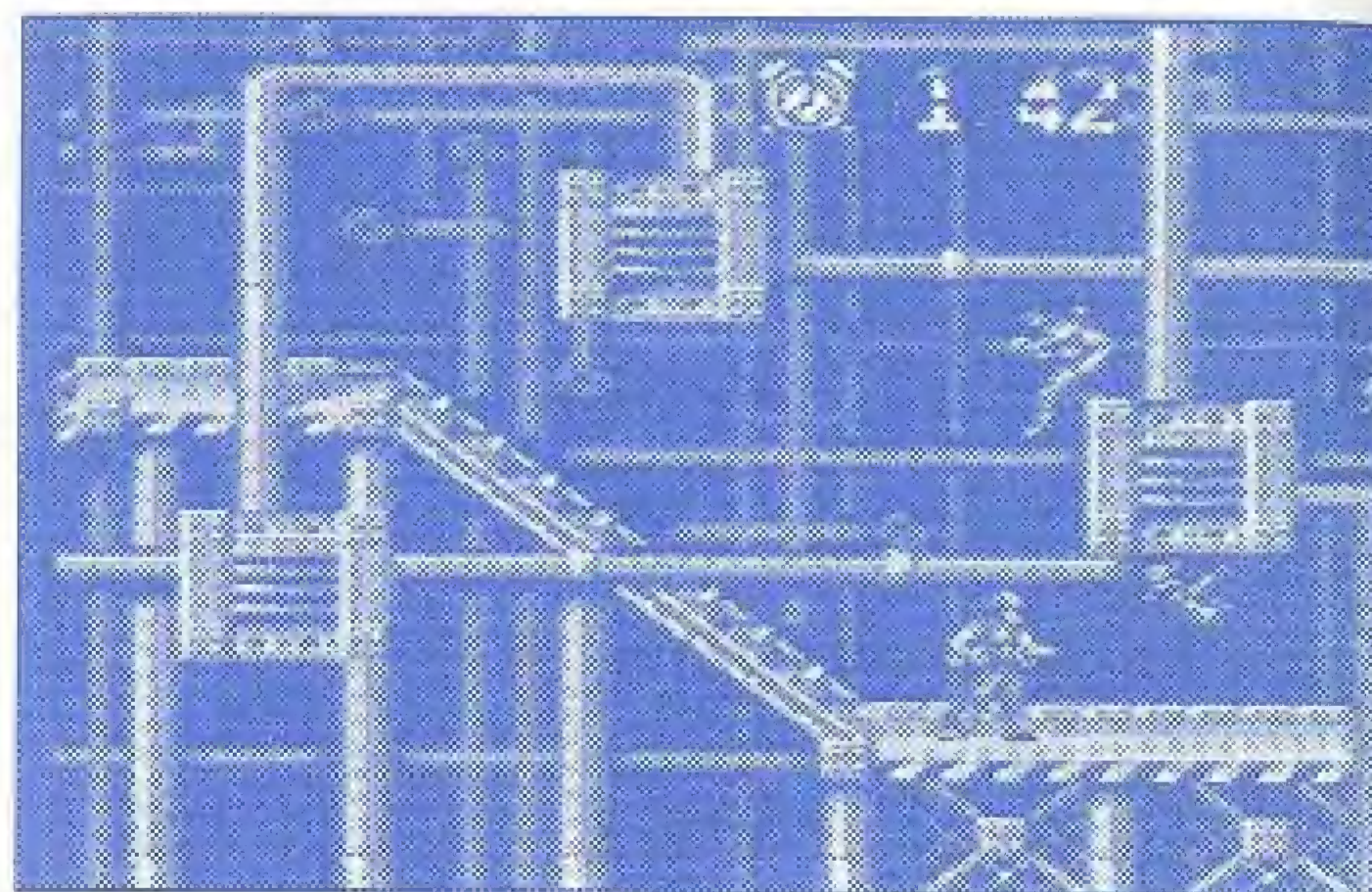
PUNTUACION DEL JUGADOR

Se obtienen puntos por cada adversario que se logra eliminar del juego, y también al completar un nivel. Se reciben puntos adicionales de premio por el tiempo que lleve completar un nivel.

LA SALUD DE REESE

Reese cuenta con una sola "vida", la cual está representada por una barra indicadora de energía y un porcentaje. Reese pierde energía cuando recibe un impacto de algún enemigo o

de sus balas. Algunas veces un adversario muerto deja detrás un recargador de energía. Recogerlo para incrementar la energía de Reese.



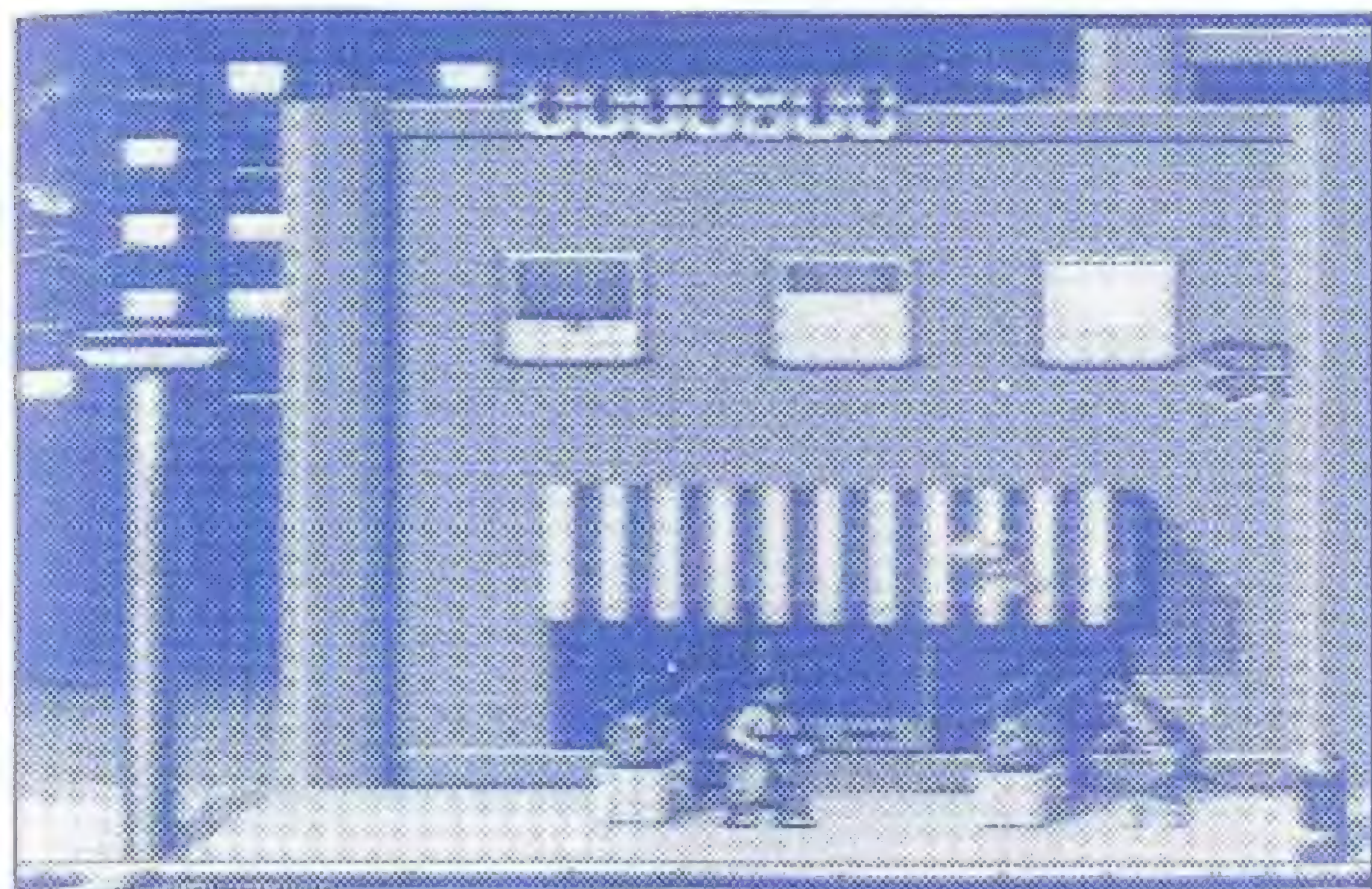
NIVEL UNO: El Futuro

La historia comienza en Los Angeles después del holocausto del año 2029. La Máquina de Viaje en el Tiempo que se encuentra en la superficie del planeta lleva a Reese de regreso al año 1984, donde debe encontrar a Sarah Conner. No obstante, Reese debe asegurarse de que nada lo siga hasta el pasado, lo cual implica penetrar al laboratorio subterráneo de SkyNet y localizar y destruir el Reactor de Viaje en el Tiempo antes de regresar a la superficie y entrar en la Máquina.

Reese se topa con mortíferos Cazadores Asesinos de tierra y

aire, y con los Exterminadores que patrullan el laboratorio subterráneo de SkyNet.

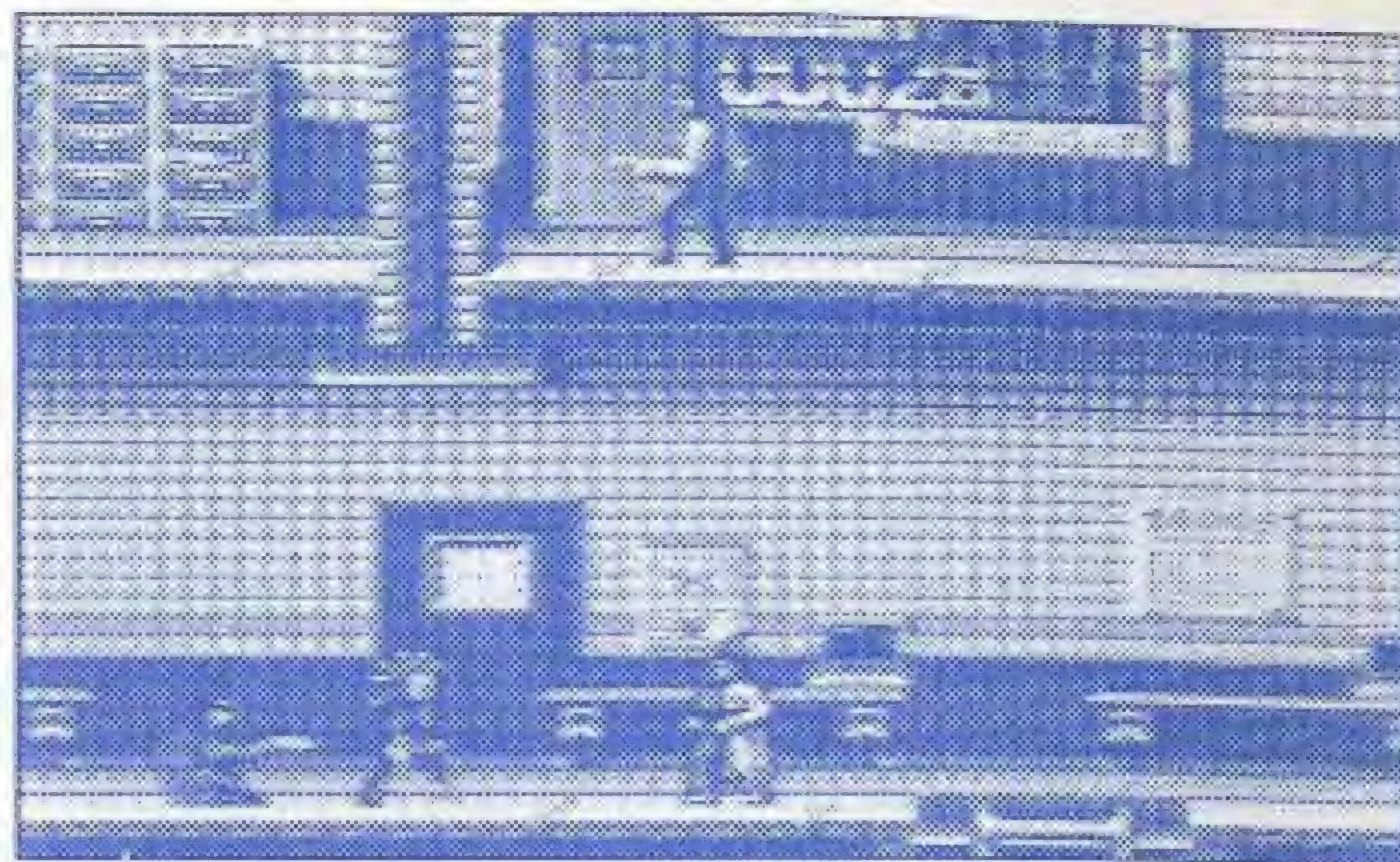
Reese cuenta con un ilimitado suministro de granadas para arrojar a sus enemigos, pero para poder triunfar necesita la ametralladora Uzi de 9 mm que ha de encontrar en el laboratorio. Para destruir el Generador se debe localizar y activar un bomba que se encuentra en las cercanías.



NIVEL DOS: Las Calles de la Ciudad

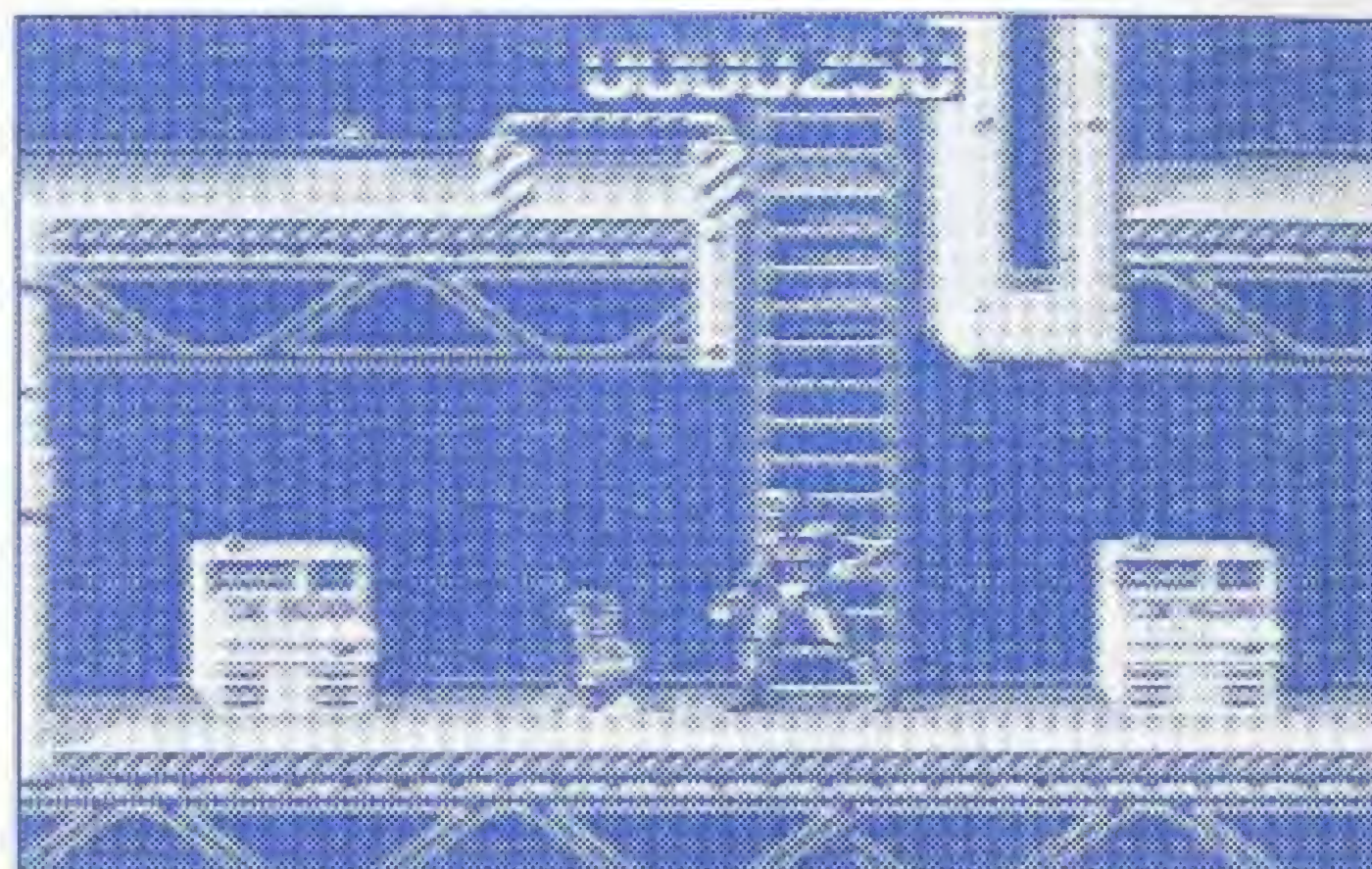
Al llegar a Los Angeles, 1984, Reese deberá abrirse paso a través de Punks y Policías en las calles de la ciudad para poder llegar al Technoir Bar, donde Sarah se encuentra escondida. Cuando llega allí debe salvarla del Terminator.

Reese ya no cuenta con granadas o Bombas Ingeniosas que puedan ayudarlo, sino sólo con una pistola con ilimitado suministro de municiones.



NIVEL TRES: El Cuartel de Policía

Reese se encuentra detenido en el Departamento de Policía de Los Angeles, donde debe encontrar a Sarah Conner antes de intentar escapar. Mucho cuidado con los Policías, y por supuesto, también con el Terminator.



NIVEL CUATRO: La Fábrica

Con el Terminator pisándoles los talones, Reese y Sarah llegan a una fábrica desierta, donde deberán hallar la forma de eliminar al Terminator.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	100000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DOMINIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	PARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAAA
10TH	1000	NEIL

TABLA DE PUNTUACION ELEVADA

El Sega Master System guarda un registro de las cinco puntuaciones más altas hasta el momento de desconectar el interruptor de corriente (OFF). Se puede utilizar hasta un máximo de tres letras para identificar las puntuaciones apropiadas para la Tabla de Puntuación Elevada.

Presionar el Botón D hacia la izquierda o la derecha para pasar de una letra a otra.

Presionar el Botón 1 para grabar la letra.

Presionar el Botón 2 para pasar a la secuencia de títulos.

GARANTIA

Virgin Games se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Games no otorga ningún tipo de garantías, ya sean expresas o implícitas, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.

SVENSKA• HANDHAVANDE AV DENNA KASSETT

Denna kassett är exklusivt för Sega Master System/Master System II

För rätt användning

- * Blöt ej!
- * Böj ej!
- * Utsätt ej för våld!
- * Håll borta från direkt solljus!
- * Förstör eller vrid ej!
- * Utsätt ej för höga temperaturer!
- * Utsätt ej för thinner, bensin osv!
- * När blöt, torka helt innan användning.
- * När den blir smutsig, torka försiktigt med en mjuk trasa doppad i såpat vatten.
- * Efter användning lägg tillbaka i kartongen.
- * Se till att ta en paus ibland under långvarigt spel.

VARNING! För ägare av projektor-televisioner. Stillbilder kan ge permanenta skador på bildröret eller avlämna fosfor på CRT. Undvik långvarig användning av videospel på stora skärm- projektor-televisioner.

ATT STARTA

Sätt upp ditt Sega Master System/Sega Master System II (Fig 1) som beskrivet i dess manual. Koppla in Kontrollkudde I.

Se till att strömknappen är på AV. Stoppa sedan in Terminator- kassetten, med dess etikett emot dig, i Systemet och tryck ned den.

Slå på strömknappen. Efter några sekunder, kommer Sega-skärmen att visa sig. När Terminator-titelskärmen visas så är du redo att spela Terminator!

VIKTIGT! Om Sega-skärmen inte kommer upp, slå av strömknappen. Se till att ditt System är kopplat ordentligt och att kassetten är ordentligt istoppad. Tryck sedan på strömknappen igen. Se alltid till att strömknappen är på AV innan du stoppar in eller tar ut Sega-kassetten.

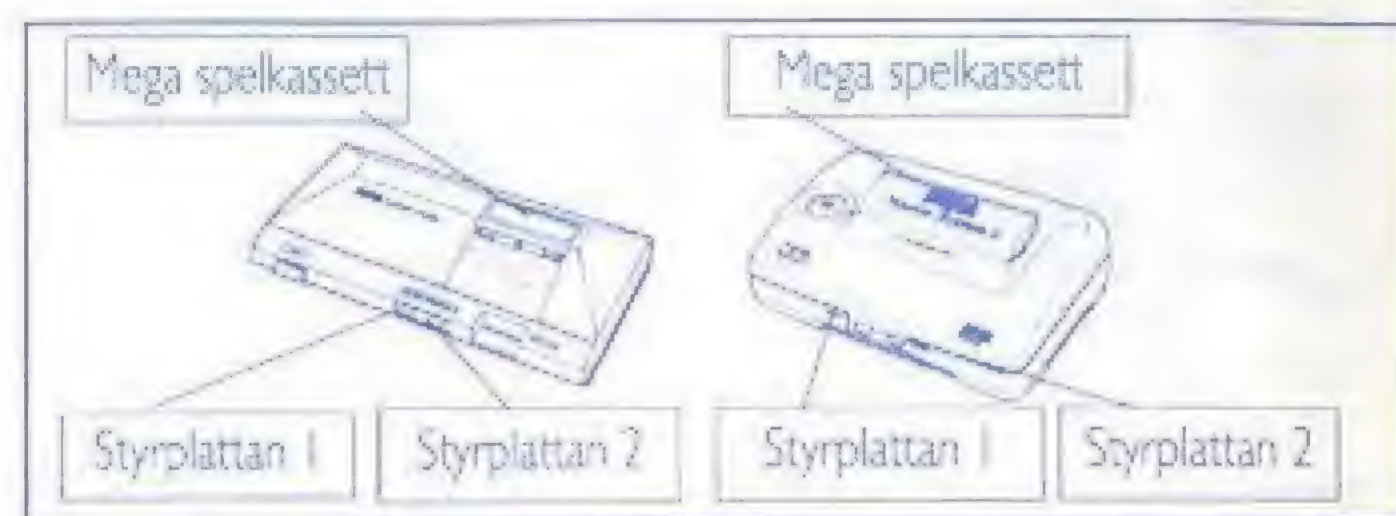


Fig 1; the SEGA MASTER SYSTEM and MASTER SYSTEM II

UNVIK FÖRSTÖRELSE!

Kyle Reese, en ensam krigare från framtiden, återvänder till det förflutna för att skydda den kvinna som håller nyckeln till mänsklighetens överlevnad. Tillsammans så måste de möta inte bara allting som Los Angeles utsätter dem för, utan också den skrämmande mäktigheten av en cyborg känd som Terminator... som inte kommer att sky några medel att döda dem båda.

ATT SPELA TERMINATOR TA KONTROL!

Innan du börjar spela, ta dig tid att lära känna rörelserna och funktionerna av Kontrollkudden (Fig 2).

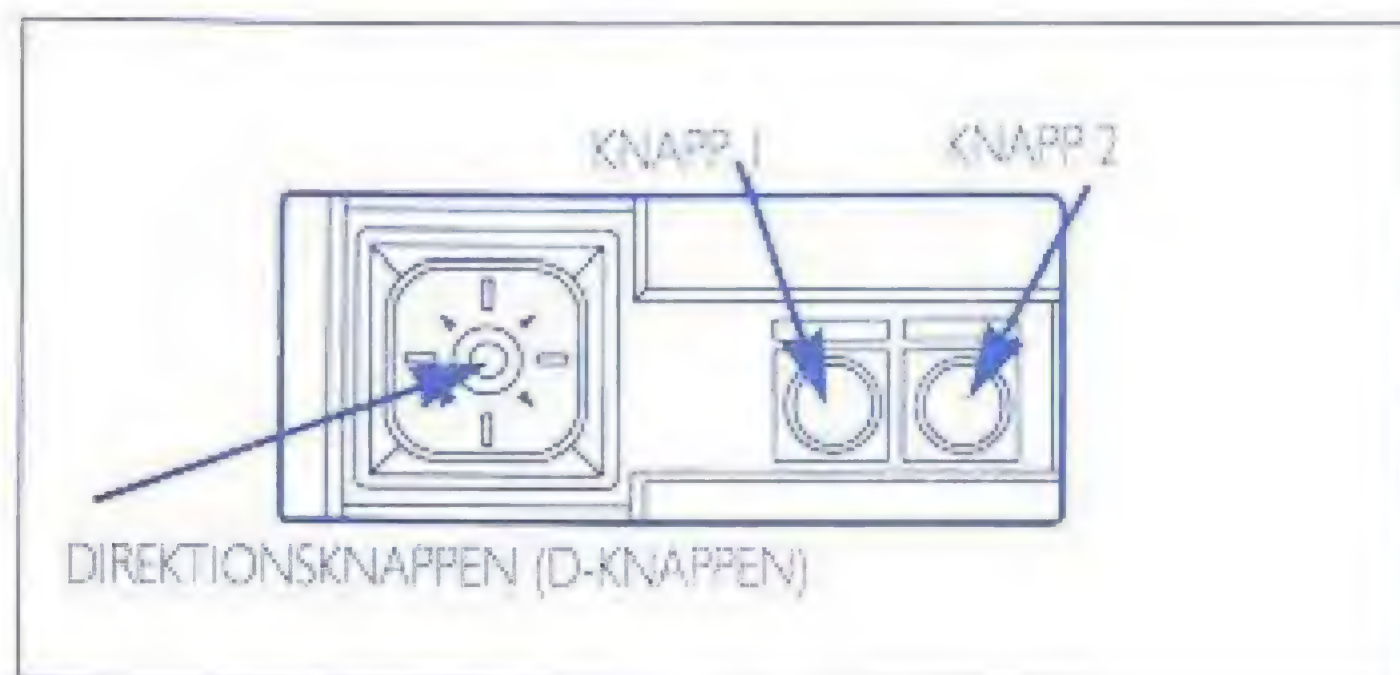


Fig 2: Sega Master System Kontrollkudden

STARTA SPELET

Efter Sega-skärmen och Virgin Games och Probe Software-krediterna har visats, så blir du presenterad med Terminator-titelskärmen. Detta är följt av en introduktionssekvens som ger bakgrundsinformation till Reeses möte med Terminator.

Tryck på Knapp 1 när som helst för att börja spela.

ATT KONTROLLERA KYLE REESE

Tryck på D-knappen vänster eller höger för att springa till vänster eller höger.

Tryck på D-knappen ned för att ducka.

Tryck på D-knappen upp eller ned för att flytta upp eller ned på stegen. Obs: Reese måste röra golvet innan han kan kliva på eller av en stege.

Tryck på Knapp 1 för att avlossa geväret i den riktning som Reese tittar.

Tryck ned D-knappen och Knapp 1 för att ducka och skjuta i den riktning som Reese tittar.

Tryck på Knapp 1 för att kasta en granat i den riktning som Reese tittar.

Tryck ned D-knappen och Knapp 1 för att ducka och kasta en granat i den riktning som Reese tittar.

Tryck på Knapp 2 för att hoppa rakt upp.

Tryck på D-knappen och Knapp 2 för att hoppa över hål och säker.

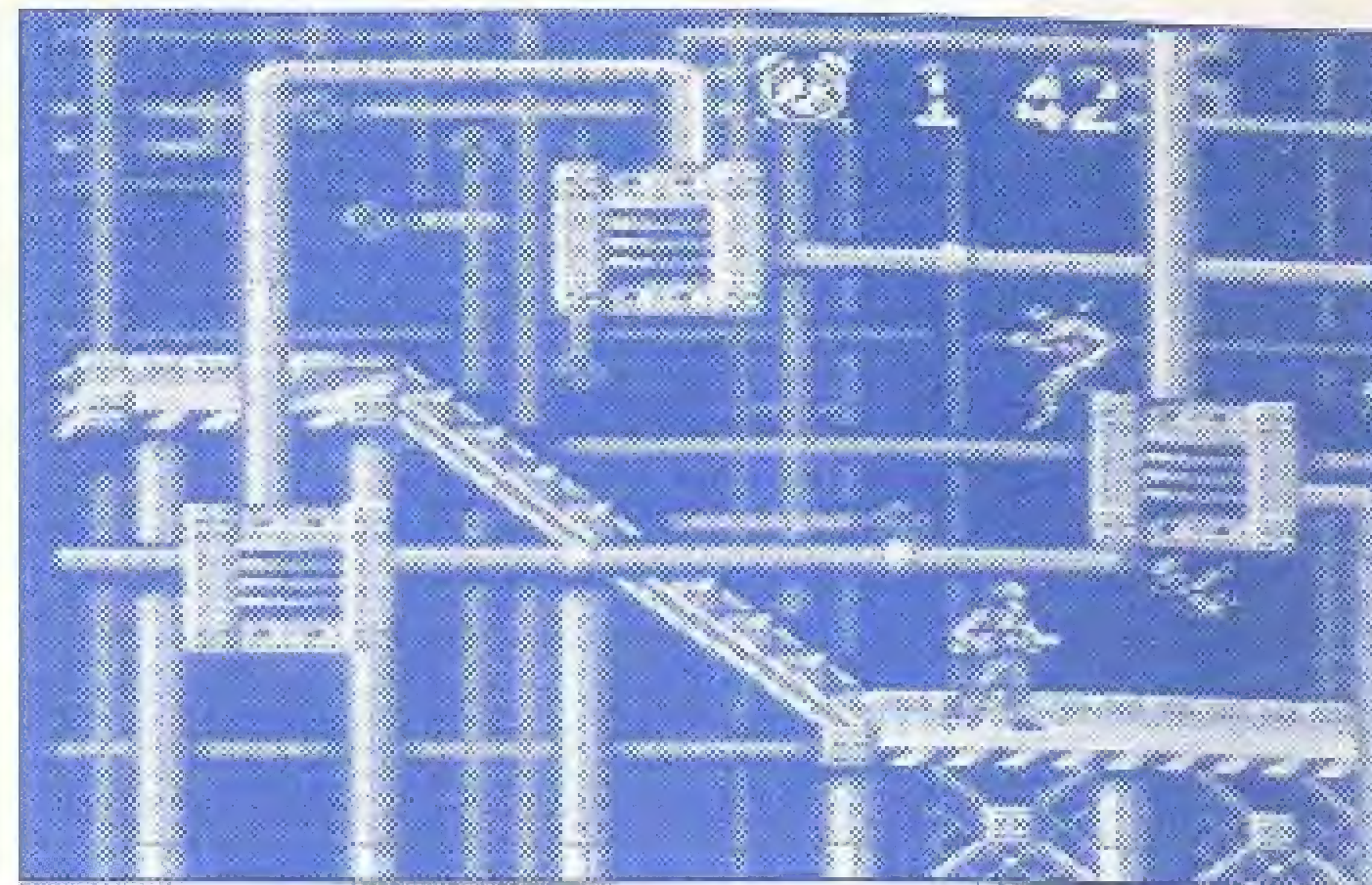
Tryck på Paus-knappen på Sega Master Systemet/Master System II under spelets gång för att frysa spelet. Tryck på Knapp 1 på Kontrollkudden för att återgå till spelet igen.

SPELARES POÄNG

Poäng är samlade genom att ta bort fiendefigurerna från spelet och genom att avsluta en nivå. Bonuspoäng är samlade för den tid som det tar att avsluta en nivå.

REESES HÄLSA

Reese har bara ett "liv" vilket är representerat av en energi-mätare och av procenttal. Reeses energi är förlorad när han är träffad av en fiende eller dess kula. En död fiende lämnar bland efter sig en energi-boost - plocka upp denna för att öka Reeses energi.



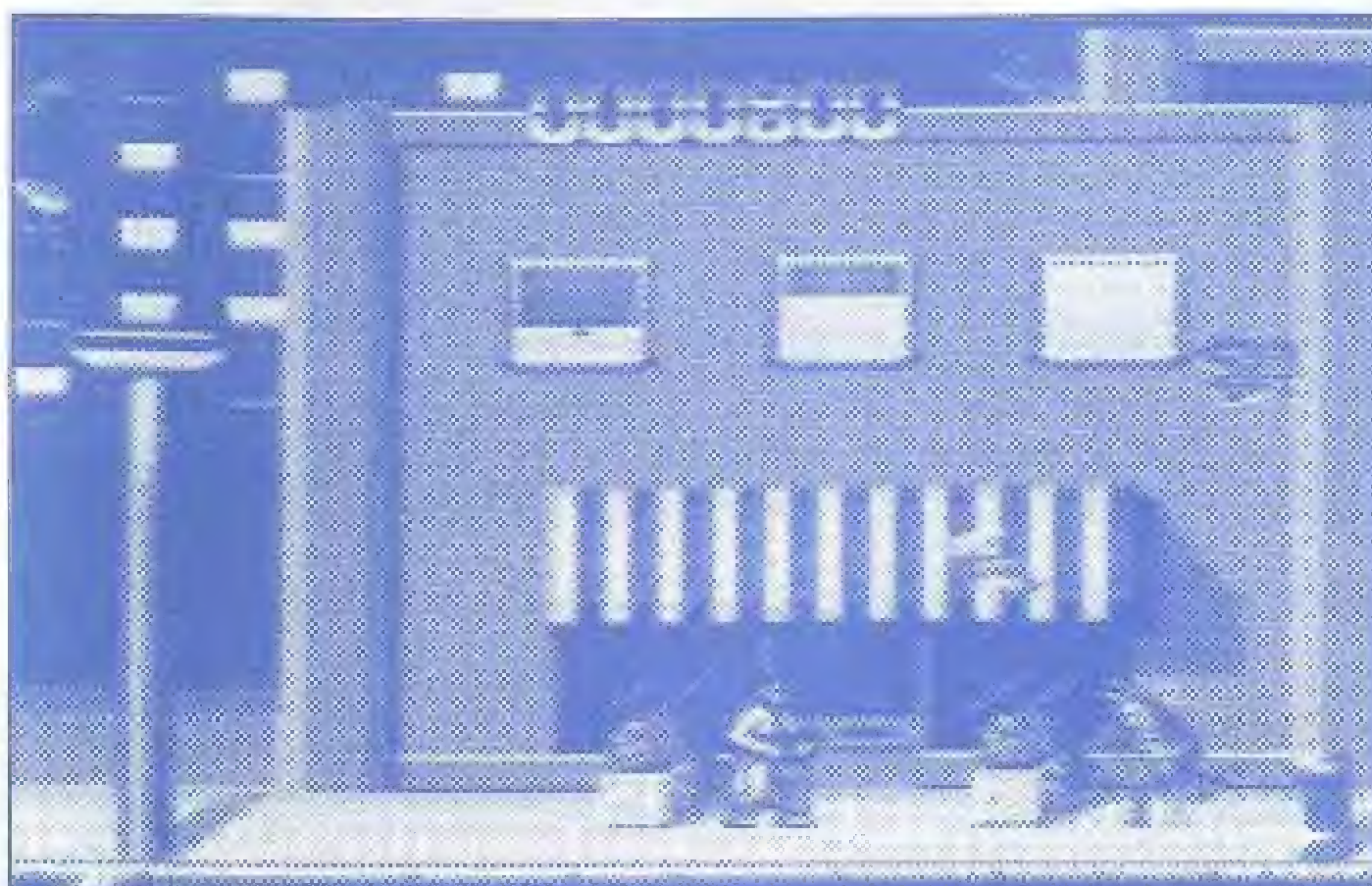
NIVÅ ETT: Framtiden

Historien börjar efter en stor förödelse i Los Angeles år 2029. Tidsändringsreaktor på planetens yta kommer att ta Reese tillbaka till år 1984 där han kommer att hitta Sarah Connor. Hur som helst, Reese måste se till att ingenting följer med honom tillbaka till det förflutna, vilket betyder att bryta sig in i Skynet's underjordiska laboratorium och lokalisera och förstöra Tids-ändringsreaktor innan han återvänder till ytan för att gå in i Maskinen.

Reese kommer att möta dödliga Jägar-Dödare på land och i luften, och Terminators patrullerar Skynet's underjordiska laboratorium.

Reese har ett obegränsat lager av granater att kasta på

fienden, men för att lyckas så behöver han ett Uzi 9mm maskingevär som han kommer att hitta i laboratoriet. Generatorm är förstörd genom att lokalisera och aktivera en närbelägen bomb.



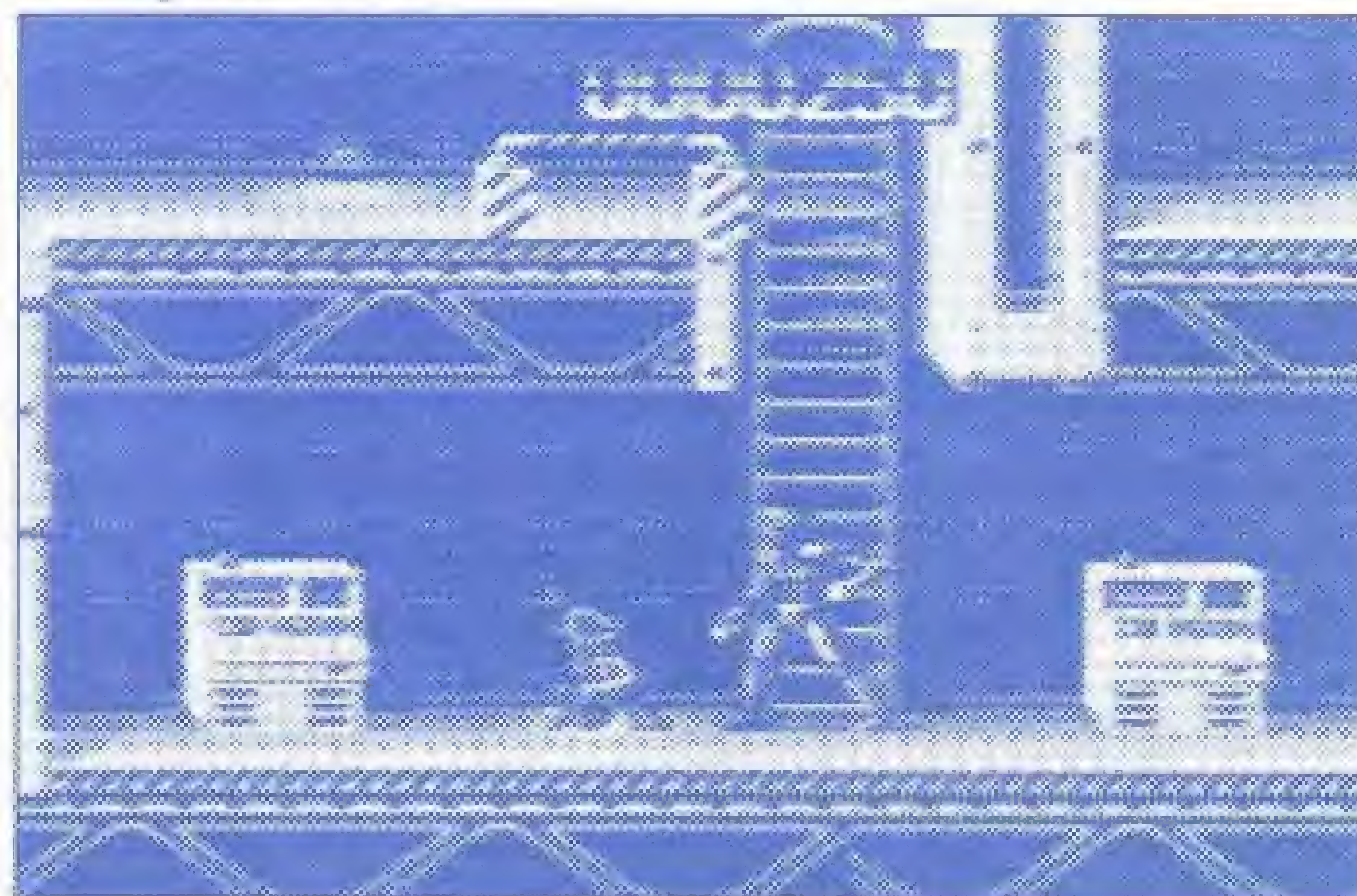
NIVÅ TVÅ: Stadens Gator

Framme i Los Angeles, 1984, måste Reese slå sig förbi Punkare och Poliser på stadsgatorna för att komma till Technoir Bar där Sarah Connors gömmer sig. När han kommer dit, så måste Reese rädda henne från Terminator. Reese har inga granater att hjälpa honom nu, bara ett gevär som har ett begränsat antal kulor.



NIVÅ TRE: Polis Stationen

Reese är anhållen på Los Angeles polisstation, där han måste hitta Sarah Connor innan han rymmer. Se upp för Poliser och, naturligtvis, Terminator.



NIVÅ FYRA: Fabriken

Med Terminator tätt i hälarna når Reese och Barah en övergiven fabrik. Här måste de hitta ett sätt att förstöra Terminator.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	100000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DONIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	MARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAAA
10TH	1000	WEIL

HÖGA POÄNG-TAVLAN

En förteckning över de fem topp-poänghållarna är hållen tills Sega Master Systemets strömknapp är AV. Upp till tre bokstäver kan användas för att identifiera poängen på den Höga Poäng-tavlan.

Tryck på D-knappen till vänster eller höger för att gå igenom bokstäverna.

Tryck på Knapp 1 för att sätta bokstaven.

Tryck på Knapp 2 för att utgå till titelsekvensen.

GARANTI

Virgin Games förbehåller sig rätten att göra förbättringar i den produkt som beskrivits i denna manual, när som helst utan förvarning. Virgin Games ger inga garantier uttryckta eller antagna, avseende denna manual, dess kvalitet, säljarnet, eller lämplighet för något specifikt ändamål.

SUOMI• TÄMÄN CARTRIDGEN KÄSITTELY

Tämä cartridge on tarkoitettu yksinomaan Sega Master Systemiä/Master Systemi II:ta varten.

Käytä sitä oikein:

- * Älä upota veteen!
- * Älä taivuta!
- * Älä iske rajusti!
- * Älä jätä välittömään auringonvaloon!
- * Älä vahingoita tai turmele!
- * Älä pane lähelle kuumaan paikkaa!
- * Älä jätä ohentimien, bentsiinin, yms. vaikutukseen!
- * Jos se kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- * Jos se ryöttyy, pyyhi se varovaisesti saippuaveteen kostutetuilla pehmeällä kankaalla.
- * Käytön jälkeen pane se omaan säilytyslaatikkoon.
- * Pidä tauko silloin tällöin, jos pelaat jatkuvasti.

VAROITUS! Projektiotelevisioiden omistajille. Kuvaputkelle saattaa aiheutua pysyvää vahinkoa tai katodisädeputken fosforiin saattaa jäädä jälkiä. Vältä toistuvaa tai liiallista videopelien käyttöä suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

ALOITUS

Tee tarvittavat alkuvalmistelut Sega Master Systemi /Systemi II (Kuva 1) käsikirjan ohjeiden mukaan. Aseta ohjainlaite 1 paikoilleen.

Varmista, että virta ei ole kytketty. Sitten aseta Terminator Cartridge, teksti sinuun päin, systeemiin ja paina se alas lujasti.

Kytke virta. Muutaman sekunnin kuluttua näyttöön ilmestyy Sega kuva. Terminator niminäytön ilmestyttyä olet valmis aloittamaan pelin!

TÄRKEÄÄ! Jos näyttöön ei tule Sega-kuvaa, pane virta pois päältä. Tarkista, että systeemi on aloitettu oikein ja cartridge on kunnolla paikoillaan. Kytke virta uudelleen. Varmista aina, että virta ei ole kytketty, kun panet Sega Cartridgen paikoilleen tai otat sen pois.



Kuva 1: the SEGA MASTER SYSTEM and MASTER SYSTEM II

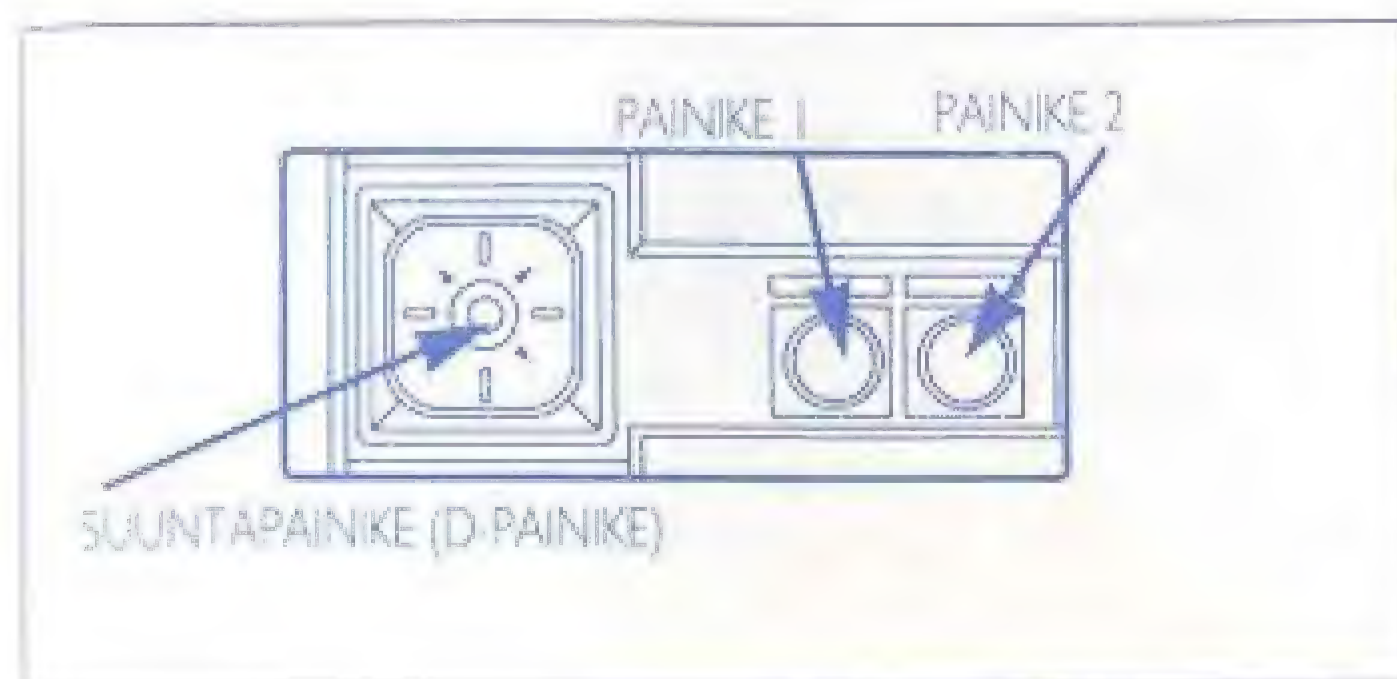
VÄLTÄ TUHOUTUMASTA!

Kyle Reese, yksinäinen soturi tulevaisuudesta, palaa menneisyyteen suojellakseen sitä naista, joka pitää hallussaan avainta ihmiskunnan eloonjäämiseksi. Yhdessä heidän on kohdattava ei vain kaikki se mitä Los Angeles heittää heille vaan myös Terminatorina tunnetun cyborg-hirviön pelottava voima . . . joka ei tunne mitään rajoja tappaakseen heidät molemmat.

Ohjaa Kyle Reese'ä ja ihmiskunnan tulevaisuutta tässä Terminator filmin jännittävässä mukaelmassa. TERMINATORIN PELAAMINEN

KONTROLLI

Ennenkuin aloitat pelin, tutustu ohjainlaitteen liikkeisiin ja toimintoihin (Kuva 2).



Kuva 2: Sega Master System Control Pad (ohjainlaite)

PELIN ALOITUS

Sega kuvan ja Virgin Games ja Probe Software krediittien jälkeen ilmestyy Terminator niminäyttö. Tätä seuraa johdantojakso ja taustatietoa Reese'in kohtaaukselle Terminator'in kanssa.

Paina Painike 1:tä milloin tahansa aloittaaksesi pelin.

KYLE REESE'N OHJAAMINEN

Paina D-painiketta vasemmalle tai oikealle juostaksesi vasemmalle tai oikealle.

Paina D-painiketta alas kyykistelläksesi.

Paina D-painiketta ylös tai alas kiivetäksesi ylös tai alas tikkaita.

Huom: Reese'n on kosketettava maata ennenkuin hän voi kiivetä tikkaille tai pois tikkailta.

Paina Painike 1:tä laukaistaksesi aseesi siihen suuntaan mihin Reese on kääntynyt.

Paina D-painike alas ja paina Painike 1:tä kyykistelläksesi ja laukaistaksesi aseesi siihen suuntaan mihin Reese on kääntynyt.

Paina Painike 1:tä heittääksesi kranaatin siihen suuntaan mihin Reese on kääntyneenä.

Paina D-painike alas ja paina Painike 1:tä kyykistelläksesi ja heittääksesi kranaatin siihen suuntaan mihin Reese on kääntyneenä.

Paina Painike 2:ta hypätäksesi suoraan ylöspäin.

Paina D-painiketta and Painike 2:ta hypätäksesi kuilujen ja esteiden yli.

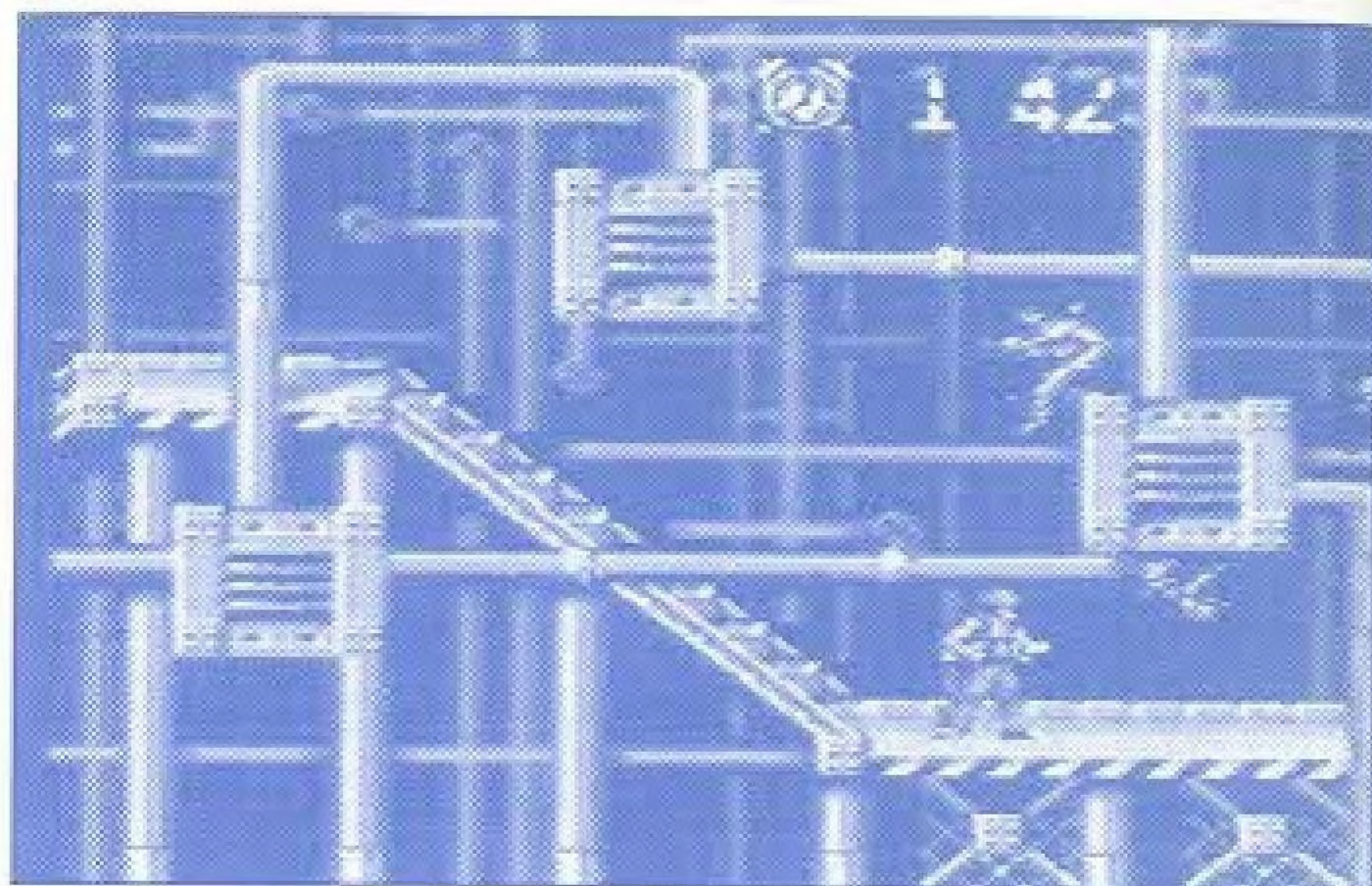
Paina Sega Master Systeemin/Systeemi II:n tauko-painiketta (Pause Button) pelin kuluessa tauottaaksesi toiminnan. Paina Painike 1:tä jatkaaksesi peliä.

PELAAJAN TULOS

Pisteitä saa poistamalla vihollisia pelistä sekä myös suorittamalla tason loppuun. Lisäpisteitä saa nopeasta tason loppuunsaamisajasta.

REESE'N TERVEYS

Reese'llä on vain yksi 'elämä', jota edustaa energianosoitin ja prosenttimäärä. Reese'n energia vähenee vihollisen osuessa häneen. Kuollut vihollinen joskus jättää jälkeensä energian lisääjän - poimi se lisätäksesi Reese'n energiaa.



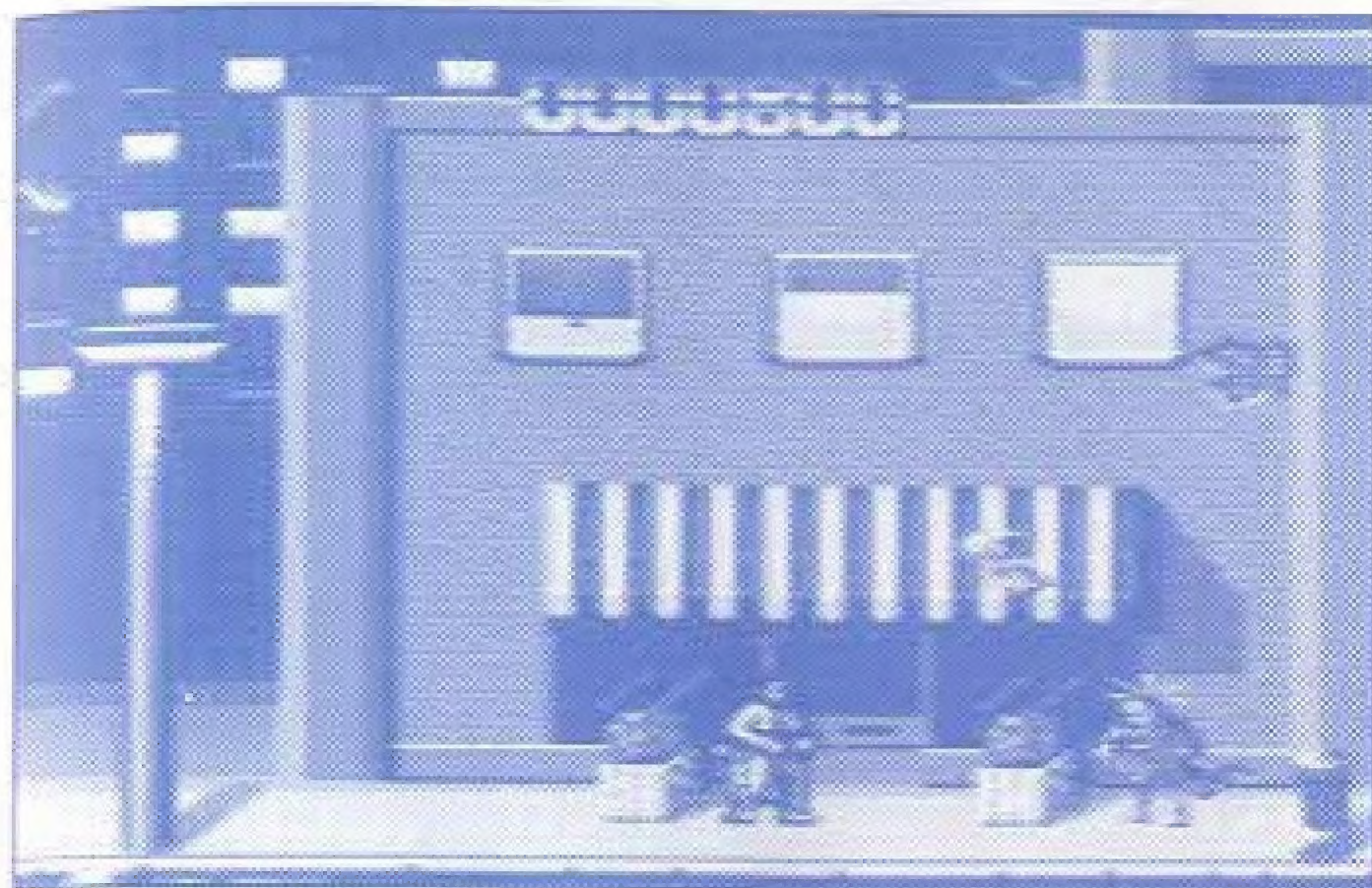
TASO YKSI: Tulevaisuus

Tarina alkaa suuren tuhon ja hävityksen jälkeisessä Los Angeles'issa vuonna 2029. Ajansiirtokone planeetan pinnalla vie Reese'n takaisin vuoteen 1984 missä hän löytää Sarah Conner'in. Mutta, Reese'n on varmistettava, ettei mikään seuraa häntä menneisyyteen, mikä tarkoittaa sitä, että hänen on murtauduttava SkyNet'in maanalaiseen laboratorioon sekä löydettävä että tuhottava ajansiirtoreaktori ennenkuin hän palaa maan pinnalle astuakseen koneeseen.

Reese kohtaa vaarallisia Hunter Killers maassa ja ilmassa, ja Terminator-oliot vartioivat SkyNet'in maanalaista laboratoriota.

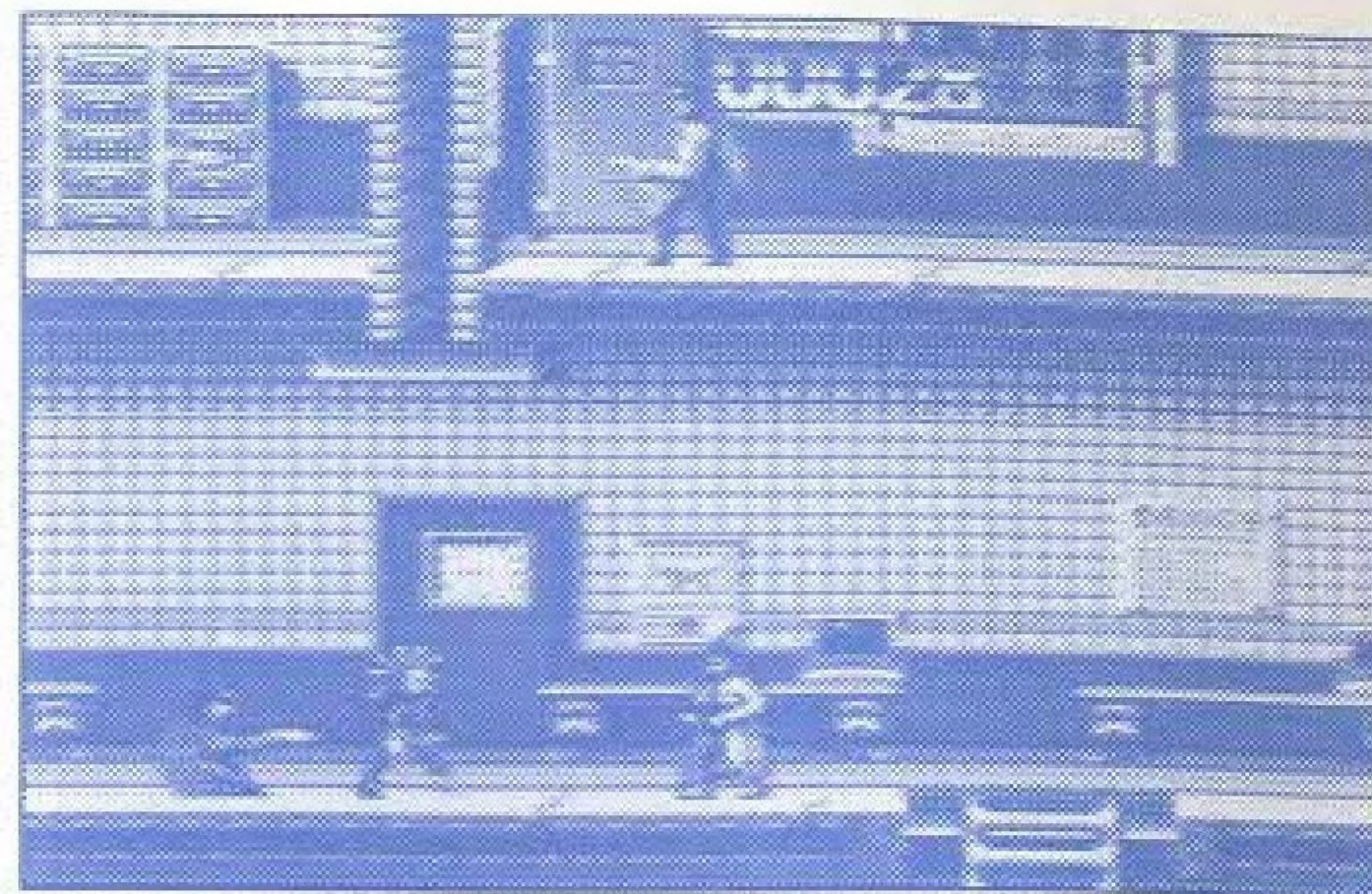
Reese'llä on rajaton määrä kranaatteja heitettävänä vihollisia kohti, mutta menestyäkseen hän tarvitsee Uzi 9mm

konekiväärin, mikä on laboratoriossa. Generaattori tuhoutuu löytämällä ja aktivoimalla lähellä olevan pommin.



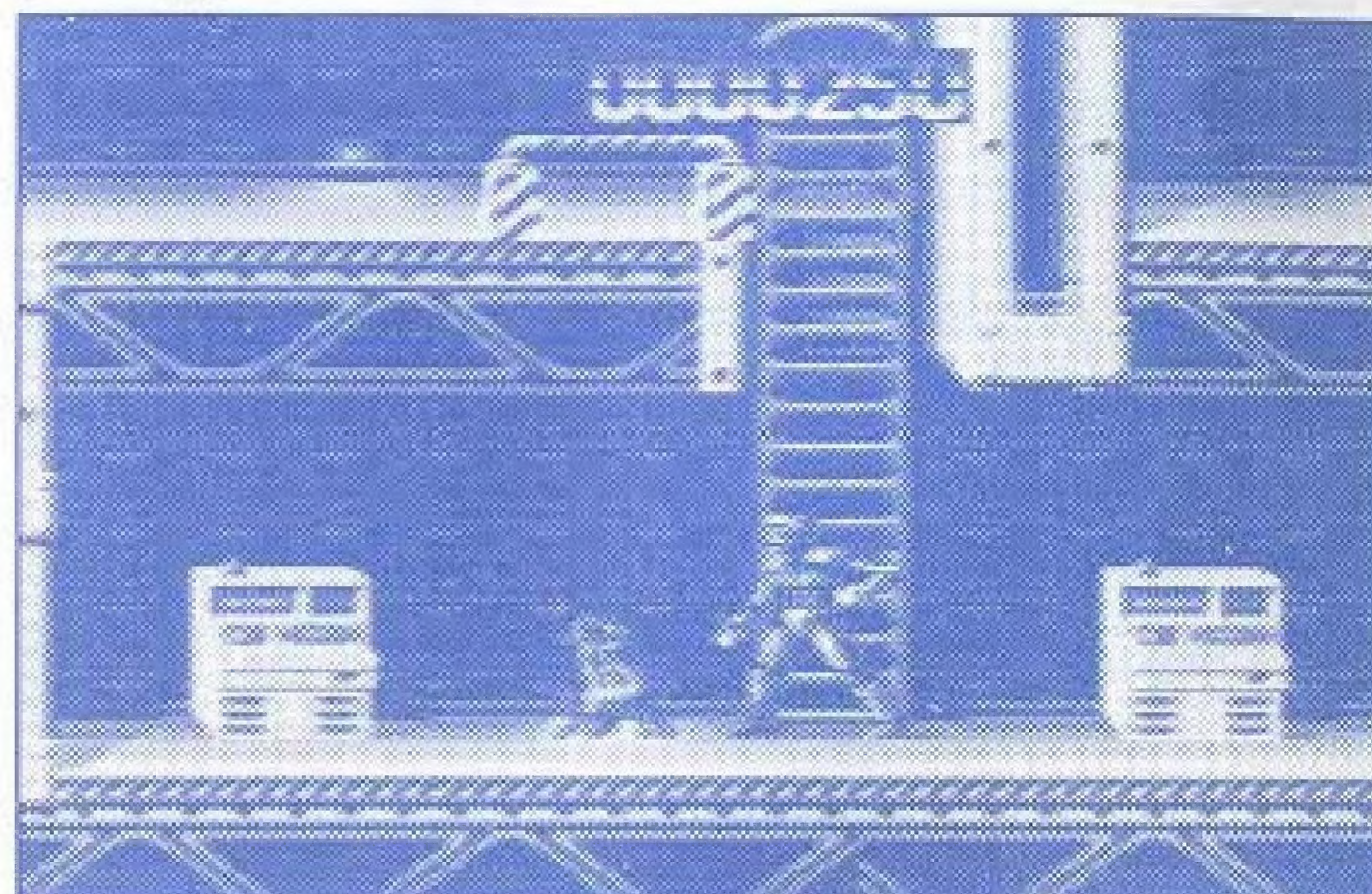
TASO KAKSI: Kaupungin kadut

Saapuessaan Los Angeles'iin vuonna 1984 Reese'n on taisteltava kaupungin kaduilla olevien punkkien ja poliisien ohi päästäkseen Technoir Baariin, missä Sarah Conner on piilossa. Sinne päästyään Reese'n on pelastettava Sarah Terminator'ilta. Reese'n apuna ei ole nyt kranaatteja eikä älykkäitä pommeja, ainoastaan haulikko ja rajoittamaton määrä ammuksia.



TASO KOLME: Poliisiasema

Reese'ä pidetään Los Angeles'in poliisipiirillä, missä hänen on löydettävä Sarah Conner ennen pakenemista. Pidä silmällä poliiseja ja tietenkin, Terminator'ia.



TASO NELJÄ: Tehdas

Terminator kintereillään Reese ja Sarah saapuvat tyhjiin tehtaaseen. Täällä heidän on löydettävä keino Terminatorin tuhoamiseksi.

TERMINATOR TOP SCORES		
1ST	100000	VIRGIN
2ND	50000	GAMES
3RD	25000	PROBE
4TH	10000	
5TH	5000	DOMINIC
6TH	4000	WOOD
7TH	3000	MARK
8TH	2000	KNOWLES
9TH	1700	AAAAAA
10TH	1000	NEIL

TULOSTAULUKKO

Viisi parasta tulosta on tässä taulukossa niin kauan kuin virta on päällä. Tuloksen merkitsemiseen voi käyttää kolme kirjainta.

Paina D-painikkeella vasemmalle tai oikealle siirtyäksesi kirjaimesta toiseen.

Paina Painike 1:tä valitaksesi kirjaimen.

Paina Painike 2:tä palataksesi niminäyttöön.

TAKUU

Virgin Games pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta milloin tahansa ja ilmoittamatta. Virgin Games ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään entyseen tarkoitukseen.



SEGA™

THE TERMINATOR © 1984 Cinema '84, A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Licensed by Hemdale Film Corporation. THE TERMINATOR™ TM designates a trademark of Cinema '84, A Greenberg Brothers Partnership. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games, Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises, Ltd. Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the "SEGA MASTER SYSTEM".
Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH. Printed in Japan.
Packaging design by Words & Pictures Ltd.